

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 264
HOBBY CONSOLAS
FINAL FIGHT
RETRO
ZIGURAT SOFTWARE
¡Nuevos datos!
GTA V
El paraíso está en Los Santos
Rescatamos
50 HÉROES EN PARO
¡La crisis llega a los juegos!
10 CLAVES PARA ELEGIR
XBOX ONE o PS4
Flipamos con
OCULUS RIFT
Analizamos
PIKMIN 3
¡Lo jugamos en exclusiva!
BEYOND
DOS ALMAS™
Una aventura que te emocionará
Póster Doble
+
ONE PIECE
NEW SUPER LUIGI U
CIVILIZATION V
KILLER IS DEAD
LOST PLANET 3
SAINTS ROW IV

Lo que más te gusta
EN FORMATO DIGITAL



















Consíguelas en:



axel springer


DONDE tú prefieras...

Un creador de "dramas interactivos"



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Todavía recuerdo mi primer contacto con un juego de David Cage. Corría el año 2005 cuando la gente de Atari vino a la redacción para presentarnos una nueva aventura que iba a salir para PS2 y Xbox. Se llamaba *Fahrenheit*, y aunque lo que vimos era apenas el inicio del juego (un asesinato en los aseos de un bar, un protagonista extrañamente poseído, una ciudad bajo la nieve), fue suficiente para comprender que el creador de aquello tenía una mente "inquieta" que buscaba nuevas aproximaciones al género. No me hubiera pillado tan de sorpresa de haber jugado a *Omicron: The Nomad Soul*, el primer título firmado por Quantic Dream (el estudio que él mismo fundó), donde ya se encontraban algunas de sus señas de identidad.

Después de aquello tardamos varios años en volver a saber de él. Tuvimos que esperar hasta 2010 para disfrutar de *Heavy Rain*, una nueva aventura que asentó en PS3 las bases de lo que el propio Cage ha definido como "dramas interactivos". Del nombre se desprende que su principal inquietud es despertar nuestras emociones, cosa que consigue a través de varias fórmulas. La primera es un guión sólidamente trabajado, que se apoya en el uso de un lenguaje visual muy cinematográfico. El recurso a la captura de movimientos para buscar el máximo realismo en la "interpretación" de los personajes nos ayuda a implicarnos en sus historias. Es cierto que sus juegos también han recibido críticas de quienes buscan mayor libertad en el desarrollo (incluido menos abuso de los quick time events). Pero, qué queréis que os diga, a mí me parece que Cage figura en el selecto club de creadores que consigue que su sola presencia al frente de un proyecto justifique nuestra atención. Leed el reportaje de *Beyond: Dos Almas* y comprenderéis de qué hablo.



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



http://bit.ly/Vq68jl

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

El futuro puede esperar... Se habla mucho del futuro, de PS4 y Xbox One, de la realidad virtual con Oculus Rift... pero cada día tengo más claro que con juegos como *GTAV, MGSV, Beyond: Dos Almas o Castlevania Lords of Shadow 2*, el futuro puede esperar. Prefiero la realidad del presente, con PS3 y 360, al menos durante un año.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Enemigo implacable. Ahí está, siempre en su puesto, puntual como un reloj. Dispuesto a hacer de tu vida un infierno... con esos ojos azules impenetrables, tras un antifaz natural. Aquellos que estéis paseando por vuestra aldea de *Animal Crossing New Leaf*, sabréis de qué os hablo. Tom Nook, maldito usurero...



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Esperando brotes verdes. Está complicado encontrar curro en el mundo real, pero ciertos personajes de videojuego lo tienen igual de crudo. Son los incluidos en nuestro divertido reportaje sobre héroes en paro. ¿Volverán los vikingos perdidos a descifrar puzles espaciales? Y sobre todo: ¡Ryo Hazuki, regresa YA!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 264



PÁGINA 26 REPORTAJE

BEYOND: DOS ALMAS

Ya hemos jugado a lo nuevo de David Cage y os contamos por qué será uno de los bombazos del 2013.



PÁGINA 34 REPORTAJE

10 CLAVES PARA SALTAR A LA NEXT GEN

¿PS4 o Xbox One? Con este reportaje os ayudamos a decidir cuál será vuestra consola next gen.



PÁGINA 74 REPORTAJE

EL REGRESO DE LA REALIDAD VIRTUAL

Os contamos todas las claves del periférico que promete revolucionar el modo en que disfrutamos de los juegos.



PÁGINA 48 NOVEDAD

PIKMIN 3

Analizamos la nueva entrega de Pikmin, una aventura colorida y cargada de novedades.



PÁGINA 38 REPORTAJE

GRAND THEFT AUTO V

Escudriñamos los nuevos detalles que se han desvelado del sandbox definitivo.



PÁGINA 68 REPORTAJE

50 HEROES EN PARO

Hacemos un repaso de los héroes de videojuego que llevan demasiado tiempo apuntados en las colas del INEM.

AUSTRALIANOS "BLANDITOS"...

MUCHO "COCODRILO DUNDEE", pero en el fondo los australianos son unos mojigatos. Allí se ha paralizado el lanzamiento de *Saints Row IV* hasta que se modifique el juego, por incluir algunos elementos no aptos. Los culpables han sido el arma "Anal Probe", que tras introducirse en los cuartos traseros de los enemigos los lanza por los aires, y una droga alien que potencia habilidades. Conociendo el alocado estilo de la saga, tampoco es para tanto, ¿verdad?





EL JUEGO DEL PERRO DE MIYAMOTO

EL GENIO DE NINTENDO es muy aficionado a introducir aspectos de su vida personal en sus juegos. La idea de *Wii Fit*, por ejemplo, se la dio su mujer, y ahora que sale *Pikmin 3* conviene recordar que estas simpáticas criaturas se llaman así en honor a Pik, su perro. ¡Esto sí que es creatividad en familia!

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

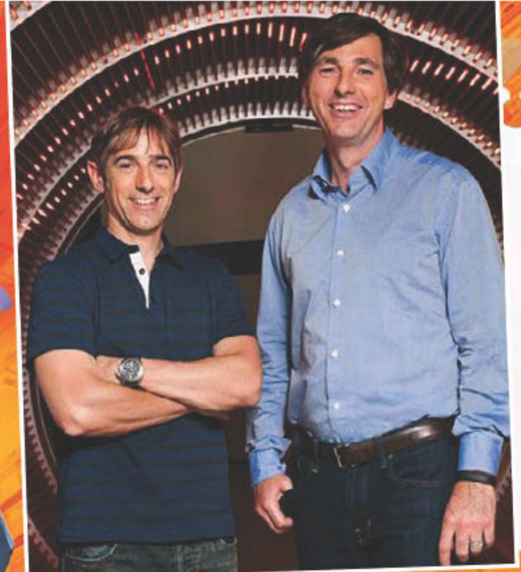
BEYOND: DOS ALMAS

THE LAST OF US

ELLIE, ELLEN Y JODIE, ¿QUIÉN ES QUIÉN?

MENUDO "PITOTE" HA LIADO ELLEN PAGE, la actriz de Origen o Juno, que da vida a Jodie Holmes, la protagonista de *Beyond*. En relación a su parecido con la protagonista de *The Last of Us*, ha declarado: "Debería sentirme halagada. Pero lo cierto es que estoy trabajando en otro juego, y no me agrada". Pero muchacha... ¡si te están haciendo publicidad gratuita!





LA SONRISA DE LOS 50 MILLONES DE DÓLARES

"INTRODUCING XBOX ONE" ha sido la última gran frase de Don Mattrick como presidente del negocio de ocio interactivo de Microsoft. Ha fichado por Zynga, por 50 milloncejos de ná... aunque las malas lenguas dicen que Microsoft le dio antes la "patada" tras la "debacle" del E3. ¿Será verdad?

Hongos que desencadenan el apocalipsis, perros que ponen nombre a juegos, sondas anales que causan escándalos... ¿no decían que el verano era una época para relajarse y disfrutar del sol?





CORDYCEPS: FICCIÓN Y REALIDAD

UNA MUTACIÓN EN LAS ESPORAS del hongo Cordyceps es el punto de arranque de *The Last of Us*. Un hongo que existe en la realidad y cuyos efectos ya padecen algunas especies de hormigas y arácnidos que, como en el juego, al ser infectados cambian su comportamiento o incluso su aspecto, formando cuernos y ramificaciones en torno a la cabeza. "Recemos" para que la cosa no llegue a los humanos...



La imagen

La GT Academy sigue haciendo realidad los sueños de velocidad

Hasta el 29 de julio podéis participar en la edición 2013 de GT Academy gracias a la demo de *Gran Turismo 6*. Precisamente, Lucas Ordóñez y Jan Mardenborough, dos de sus antiguos ganadores, participaron en las 24 Horas de Le Mans hace unas semanas y quedaron terceros de la clase LMP2.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

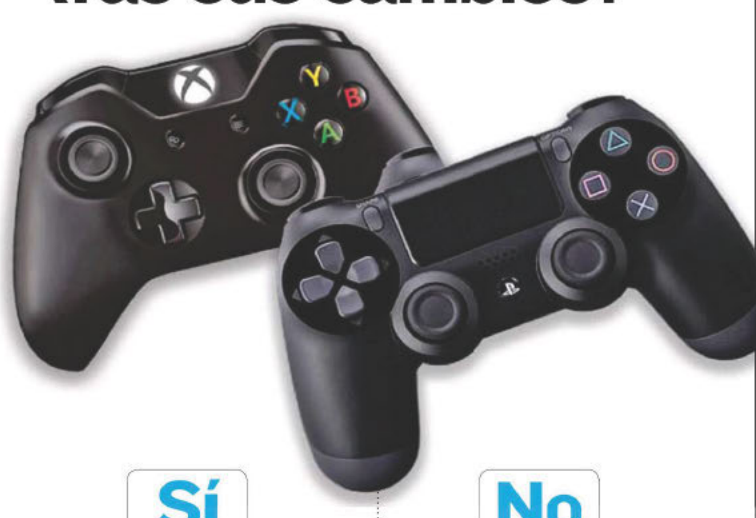
PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



¿Está Xbox One en igualdad con PS4 tras sus cambios?



Sí



Borja Abadie
Colaborador de Hobby Consolas

Después de recular, queda jugar

¿Rectificar es de sabios? Sí, pero... ¿no es más sabio no equivocarse? Por eso PS4 lleva ventaja a Xbox One ahora mismo, pero lo que ahora debería importar son los juegos y, en ese sentido, creo que Microsoft ha mostrado más y mejor de su nueva consola. El precio sigue siendo un problema, y gordo, pero insisto en que más pronto que tarde veremos una versión de Xbox One sin Kinect 2.0 y al precio de PS4. Yo tampoco quiero bracear ni que me espíen las 24 horas del día por 100 euros más.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Los 100 euros pueden pesarle

Saco cuchillo y tenedor para engullir con gusto mis palabras del mes pasado sobre la segunda mano. Ahora bien, esos 100 euros de diferencia entre PS4 y Xbox One siguen marcando una gran diferencia. Y la culpa la tiene Kinect 2.0, un periférico que, para muchos, no sería más que un adorno en el salón. Debería ser opcional: si a alguien le gusta bracear ante la pantalla, bien por él, pero a mí no. Mi deseo es jugar a *Forza 5, Quantum Break, Dead Rising 3, Killer Instinct, Halo 5*...

SUBEN



→ **MICROSOFT,** que ha rectificado su política y sí permitirá el uso de juegos de segunda mano en Xbox One. Tampoco será obligatorio estar online.



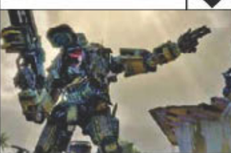
→ **NINTENDO,** que ha roto con la habitual sequía de julio para lanzar títulos de peso como *Pikmin 3, Mario and Luigi* y *New Super Luigi U.*



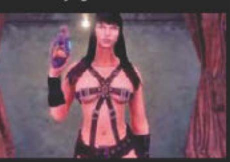
→ **NBA 2K14** incluirá catorce equipos de la Euroliga, entre los que se contarán cuatro españoles: Madrid, Barça, Caja Laboral y Unicaja.

→ **INAZUMA ELEVEN 3** ha confirmado su fecha para el mercado europeo. Se pondrá a la venta el 27 de septiembre.

BAJAN



→ **TITANFALL** no tendrá modo Campaña. El juego de Respawn estará centrado únicamente en el multijugador.



→ **SAINTS ROW IV** no ha sido "calificado" en Australia, por lo que es muy probable que no vea la luz por aquellos lares.



→ **DON MATTRICK,** la cara visible de Xbox One, ha abandonado el barco de Microsoft para irse a Zynga. ¿Rabieta por los cambios en la consola?



→ **CLIFF BLESZINSKI,** que desde que abandonó Epic gusta de la crítica ácida. Está que trina con que Xbox One vaya a permitir la segunda mano.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Hideo Kojima
Creador de la saga *Metal Gear*

“Tras ver *Tom Clancy's: The Division*, siento que tenemos que trabajar aún más duro con *Metal Gear Solid V.*”



Eiji Aonuma
Director de *The Legend of Zelda*

“*Skyrim* me emocionó cuando lo jugué, y eso es lo que quiero conseguir para el futuro *Zelda* que saldrá en Wii U.”



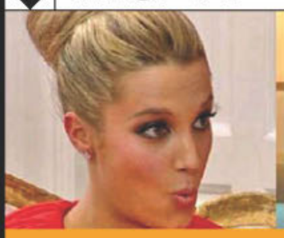
Frank Gibeau
Presidente de Electronic Arts

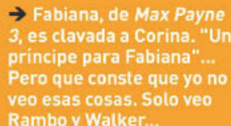
“La siguiente generación de tablets tendrá casi la misma capacidad gráfica que PlayStation 3 y Xbox 360.”

COMUNIDAD

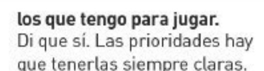
Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA





Fabiana, de *Max Payne 3*, es clavada a Corina. "Un príncipe para Fabiana"... Pero que conste que yo no veo esas cosas. Solo veo Rambo y Walker...
Nosotros tampoco vemos esas "cosas"... Sin embargo, hemos hecho acopio de valor y hemos buscado una imagen de la susodicha Corina. Parece que participó en las sesiones de "motion capture" del juego de Rockstar, sí. Toda un estrella...



Que, al fichar a Neymar en *FIFA 13*, me dijeron que le iba a hacer competencia a Messi, y es lo que va a pasar de verdad. Son adivinos los de EA.
¿Pero no decía él que iba al Barça para ayudar a Messi a ser aún mejor jugador?

Que un profesor mío sea clavado a Booker DeWitt y que tenga una hija llamada Elizabeth. Hay casualidades que asombran.
Uy, eso nos suena a otro agujero espacio-temporal. ¡Ten mucho ojito con ambos!

Desde que tengo PS Plus, no tengo tiempo ni para mi novia ante la cantidad de títulos que tengo para jugar.
Di que sí. Las prioridades hay que tenerlas siempre claras.

Que, gracias a Kinect y *Just Dance*, muchos patos mareados puedan ir a la discoteca.
Lo malo es que allí sí que puede haber quien se mofe...

Usar Vita como mando de PS4, emulando a Wii U. Si no, ¿qué otro uso podría tener?
Jugar, ver películas, usar aplicaciones... Vaya usted a saber.

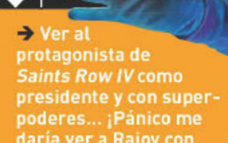
Que el protagonista de *Assassin's Creed IV* sea Kurt Cobain con capucha.
Sí. De hecho, *AC V* se ambientará en el mundo del rock.



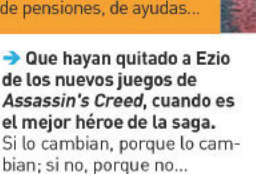


El parecido de Shakira con Daenerys Targaryen, de *Juego de Tronos*, por su físico y por su vestimenta.
Se tienen un aire, sí, pero lo que de verdad molaría sería verlas como protagonistas de un nuevo *Space Channel 5* y de un *Panzer Dragoon*, respectivamente. ¡Que Sega las fiche ya!

NO MOLA



Ver al protagonista de *Saints Row IV* como presidente y con superpoderes... ¡Pánico me daría ver a Rajoy con dichas habilidades!
¡Hombre! Que no falten nunca las chanzas hacia nuestro queridísimo presidente... Nosotros también vivimos aterrados, pues el poder de la descarga gélida tendría efectos devastadores en sus zarpas: congelación de sueldos, de pensiones, de ayudas...



Que hayan quitado a Ezio de los nuevos juegos de *Assassin's Creed*, cuando es el mejor héroe de la saga.
Si lo cambian, porque lo cambian; si no, porque no...

Que, cuando voy a comprar la Hobby, siempre tenga que pedir que me devuelvan el céntimo. ¿Es que no saben que hay crisis?
Esos 13 céntimos anuales los puedes invertir en Bolsa y hacerte inmensamente rico.

Que, en verano, vuelen literalmente las Hobby que traen al kiosco de mi pueblo. "¿Por qué?", que diría Mou.
Pues ya nos dirás donde sopla tanto el viento, porque en Madrid no hay ráfaga que haga volar nada en la época estival.

Que no saquen *The Last of Us* para PC.
Quizá algún día Sony decida tirar pedradas contra su propio tejado, pero mientras...

Que *The Last of Us* me haya dejado fría y no poder decirlo porque recibes palos.
¡Hereje, a la hoguera contigo!

Que la jefa de Windows vaya a ser la que rescate a Xbox One. Ya la veo vendiéndola en algún mercadillo.
Allí, compartiría estante con la POP Station o la PolyStation.



Ver a Lightning vestida de Cloud Strife en *Lightning Returns Final Fantasy XIII*.
Parece que el fondo de armario de Square-Enix no es particularmente profundo. Eso sí, los dos personajes podrían ser modelos y no desentonar en ninguna pasarela. ¡Qué pelazo!

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
22.300 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
15.000 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas





LA ENCUESTA DE FACEBOOK

Vuestro héroe favorito de Dead Rising

Ahora que la saga vuelve a estar de moda, queremos saber con qué tipo duro os habéis sentido más identificados.

1 Frank West 81%

Estaba bastante cantado, la verdad. Frank West representa al tipo valiente, bestiajo y gracioso que nos gusta ver en este tipo de juegos, y así lo habéis reflejado en vuestras votaciones de Facebook. Es verdad que un motero como Chuck también tiene su gracia, pero no cuenta con el descaro ni con la cámara de fotos de Frank, por el que la propia Capcom ha seguido apostando en numerosos juegos. Por cierto, parece que Nick Ramos, el héroe del próximo *Dead Rising 3*, necesita una buena campaña de márketing para ir calando...

2 Chuck Greene....................18%
3 Nick Ramos..................................1%



Juegos lanzados sin pulir

The Last of Us

Fijaos en la imagen de abajo. ¿Qué es eso que hay sobre el caballo? Pues sí, es Ellie, la coprotagonista del juego, que por culpa de un extraño "glitch" puede quedar así de deformada temporalmente. ¡Casi da más miedo que los infectados! Pero no es el único error del juego. En otras ocasiones podemos ver cómo los personajes secundarios se ponen a correr en círculos sin motivo aparente. Por suerte, en este caso, se trata de "bugs" simplemente curiosos, que no estropean el juego en su conjunto. Tranquilos, es una aventuraza.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Francesc Pau

Francesc G. Paris

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Cómo da esas piruetas Bayonetta sin que se le caigan las gafas?



Iván Novás
“Porque se pone un chicle mascado en el entrecejo y le sujeta el puente de las gafas.”

Yaou Ying
“Porque pertenece a la misma escuela que los de Matrix.”

Dani Bueno
“Sí se le caen, pero estamos tan pendientes del resto que ni nos fijamos y se pone otras.”

Up Morato
“Sí, sí, en las gafas estaba pensando yo, precisamente...”

Jesús Pérez
“Porque sus gafas son de Alain Afflelou... ¡El segundo par de gafas, gratis!”

LO MEJOR DEL TIMELINE

Edward Mahoney (Facebook)
“Hobby Consolas, ojalá que, cuando llegue el grandioso *Grand Theft Auto V*, regaléis pósters, guías o algo. ¡Contamos con ello, campeones!”

Gabriel Pérez (Facebook)
“Compro la revista y veo que mi texto sobre el cooperativo ha sido publicado. Gracias por valorar la opinión de los lectores y ser tan interactivos.”

Aramis Heimdall (Facebook)
“Desmotiva ver que, en otros países, las listas de ventas son tan variadas. En España solo hay deporte y *Call of Duty*, con alguna excepción.”

Gonza Kastilla (Facebook)
“Nunca entenderé que, sabiendo que arrasaría con un "remake" de *Final Fantasy VII*, Square no haga caso a los usuarios y, de paso, se llene los bolsillos.”

Shiroi Kei (Facebook)
“Viendo las portadas de los juegos de fútbol, como la de *FIFA 14*, ¿por qué tienen que salir los jugadores siempre con cara de orco?”

Juan Manuel Otero (Facebook)
“Los juegos de lucha de Dragon Ball se repiten hasta la saciedad. Ya podrían hacer juegos de rol de Goku.”

Javi Grille (Facebook)
“Como fan de Suda 51, espero *Killer is Dead* con ganas. Se agradece la llegada de juegos que se salen de lo común (y lo pesado, en algunos casos).”

@Harry_Cardenas (Twitter)
“Señores de Hobby Consolas... ¡Para los números de verano, tenéis que diseñar una tinta que no se pegue a la piel con el calor! ¡Gracias!”

@Garchuu (Twitter)
“Suena el despertador... 6h30 y ojos cerrados. Desayuno y ojos cerrados. Voy al kiosco, compro Hobby Consolas y, al fin, se me abren los ojos.”

Raine (hobbyconsolas.com)
“Si Microsoft quitara la obligación de tener Kinect y lo vendiera aparte, Xbox One podría tener un precio similar al de PS4 y ser más competitiva en el mercado.”

Master (hobbyconsolas.com)
“Pensaba que el salto gráfico con la nueva generación no se notaría, pero la verdad es que *Mirror's Edge*, *Metal Gear V* o *Deep Down* son fotorrealistas. Me encanta.”

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

No quiero ser inmodesto, pero como pitoniso no tengo precio...

A quién seguir



Naughty Dog
Las estrellas del momento ya trabajan para PS4. Tiemblo al pensar lo que pueden hacer.



Miyamoto
El genio está en pleno desarrollo de una nueva franquicia para Wii U..



Rambo: The Videogame
Llamadme nostálgico pero me muero de ganas de ver cómo queda el juego de Stallone.

Tendencias

Watch_Dogs
#Toriyama
Ratchet_Clank
#Rockstar
Manga
James_Cameron
#Superheroes
#FinalFantasy



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Predicciones



rectificacion@donmatrick
Xbox One no requerirá conexión a internet para jugar offline y solo será obligatorio para la puesta a punto del sistema y también permitirá el intercambio y el uso de juegos de segunda mano".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Si antes lo digo el mes pasado... Que Microsoft dejara la puerta abierta a la reacción de los usuarios fue significativo. Rectificar es de sabios, pero también lo es pensar en las necesidades de los usuarios antes.... Y el pobre Matrick ha pagado el pato. Vuelvo a apostar: veremos que pasa con el precio.



Abandono_3D @BBC
La BBC ha decidido suspender sus emisiones en 3D en televisión. Se suma a la cadena ESPN. En España, solo un 2% de los TV es 3D. Y en este último E3, salvo Nintendo, apenas se habló de esta opción.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Aquí me remonto a un post mío en la web de ¡hace 3 años! En plena efervescencia de las 3D y Avatar expresé mis dudas sobre el tema. ¿Moda pasajera? Pues lo parece. A menos que logren algo más natural y cómodo, no le veo futuro.

Wii U



EAsportsWiiU@AdrewWilson
El jefe de EA Sports afirma que "Wii U no ha despegado y los juegos que lanzamos no han funcionado como queríamos. Trabajamos para grupos de jugadores no para plataformas y Wii U aún no los tiene".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Más claro, el agua. Lo que yo digo es que es el pez que se muerde la cola. Vale, entiendo que Wii U aún no tiene una comunidad enorme, pero una forma de lograrla es lanzar buenos juegos, no solo por parte de Nintendo. Al fin y al cabo, a la larga es bueno para todas las compañías que Wii U triunfe.



ventasWiiU @Iwata
El presidente de Nintendo reconoció que son culpables de las decepcionantes ventas de Wii U. Al relajar sus esfuerzos en marketing los usuarios no pueden apreciar el valor de la consola .

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y este no se queda corto. Iwata matiza que es mucho más difícil hacer comprender el valor diferencial de Wii U que lo que fue con Wii y Wii Sports. Pero Nintendo es mucho Nintendo. No descartéis grandes sorpresas antes de final de año.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	The Last of Us	PS3	-	1
2	Animal Crossing: New Leaf	3DS	-	1
3	Far Cry 3	PS3	7	2
4	Call of Duty: Black Ops II	PS3	8	8
5	The Last of Us (Edición Joel)	PS3	-	1
6	FIFA 13	PS3	-	1
7	Red Dead Redemption	PS3	4	3
8	Donkey Kong Country 3D	3DS	6	2
9	MotoGP 13	PS3	-	1
10	NBA 2K13	PS3	3	2





Animal Crossing New Leaf
Tras arrasar en Japón, estaba claro que el simulador social de Nintendo también iba a vender como churros en el resto del mundo. El título se ha colado en lo más alto de las listas de España, Estados Unidos, Reino Unido...

The Last of Us
El título de Naughty Dog es uno de los mayores candidatos a "Juego del Año", y eso se ha reflejado en sus excelentes ventas.

Por plataformas

PS3
1 The Last of Us
2 Far Cry 3
3 Call of Duty: Black Ops II
4 The Last of Us (Edic. Joel)
5 FIFA 13

XBOX 360
1 Bioshock Infinite
2 FIFA 13
3 Far Cry 3
4 Call of Duty: Black Ops II
5 Minecraft

Wii U
1 Lego City Undercover
2 New S. Mario Bros U
3 Assassin's Creed III
4 Zombi U
5 FIFA 13

Wii
1 Just Dance 4
2 Mario Party 8
3 Super Mario Galaxy
4 Wii Sports Resort
5 FIFA 13

3DS
1 Animal Crossing: NL
2 Donkey Kong Country 3D
3 Pokémon M. Misterioso
4 Luigi's Mansion 2
5 Lego City Undercover

NDS
1 Pokémon Edic. Negra 2
2 Dora y sus amigos:
3 Monster High: Patinaje...
4 Pokémon Edic. Blanca 2
5 Lego: Señor de los Anillos

PS VITA
1 MotoGP 13
2 Epic Mickey 2
3 Sly Cooper: Ladrones...
4 Uncharted: El abismo...
5 FIFA 13

PC
1 Los Sims 3: Aventura...
2 Age of Empires...
3 World of Warcraft: Mists...
4 The Elder Scrolls V: Skyrim
5 World of Warcraft...

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 17 al 23 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 The Last of Us PS3
2 Donkey Kong Country Returns 3D 3DS
3 Tomodachi Collection: Shin Seikatsu 3DS
4 Hyperdimension Idol Neptunia PP PS Vita
5 Animal Crossing: New Leaf 3DS
6 Kuma-Tomo 3DS
7 Luigi's Mansion 2 3DS
8 Storm Lover 2nd PSP
9 Sayonara Umihara Kawase 3DS
10 Ro-Kyu-Bu! Lost Secret PSP



Donkey Kong Country Returns 3D. 3DS sigue siendo la consola más vendida en Japón, y eso repercute en que más de la mitad del ranking de ventas esté copado por títulos de la portátil.

En EE.UU.

Del 16 al 22 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 The Last of Us PS3
2 Animal Crossing: New Leaf 3DS
3 Minecraft Xbox 360
4 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
5 Donkey Kong Country Returns 3D 3DS
6 Call of Duty: Black Ops II PS3
7 Batman Arkham City Xbox 360
8 Luigi's Mansion 2 3DS
9 Just Dance 4 Wii
10 Batman Arkham City PS3



Minecraft. El famoso juego de bloques llevaba ya tiempo disponible para descargar en el Bazar, pero su lanzamiento en formato físico ha logrado colarse en la lista de ventas.

En Gran Bretaña

Del 16 al 22 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 The Last of Us PS3
2 Animal Crossing: New Leaf 3DS
3 FIFA 13 Xbox 360
4 Luigi's Mansion 2 3DS
5 Max Payne 3 PS3
6 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
7 Tomb Raider Xbox 360
8 Tomb Raider PS3
9 Injustice: Gods Among Us Xbox 360
10 Donkey Kong Country Returns 3D 3DS



FIFA 13. La temporada "real" se acabó hace tiempo, pero los futbolistas "virtuales" siguen compitiendo en sus ligas. A ellos el calor del verano parece que no les afecta demasiado.

La cifra

3.400.000 unidades son las que ha vendido **The Last of Us** en sus primeras tres semanas en el mercado.

ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - PS VITA

Nunca a un amigo abandonaremos

Dragon Ball Z: Battle of Z, el nuevo título de la serie de Akira Toriyama, ofrecerá luchas cooperativas donde se pegarán hasta ocho contendientes.

Las Bolas de Dragón nunca desaparecen, y Namco Bandai ha vuelto a recolectar las siete para invocar al dragón Shenron y que éste generara un nuevo título de lucha de la famosa serie de Akira Toriyama. Pasada la vorágine del E3, la compañía japonesa anunció el desarrollo de *Dragon Ball Z: Battle of Z*, que llegará a lo largo de 2013 a PS3, Xbox 360 y PS Vita, aprovechando que la serie vuelve a estar de moda por el estreno en Japón de la película *Battle of Gods*.

Los combates tendrán un componente inédito: no serán el típico uno contra uno, sino que serán multitudinarios. Así, habrá cooperativo para cuatro usuarios y batallas con hasta ocho personajes en liza. De este modo, podremos juntarnos con tres amigos para luchar contra otro cuarteto o para luchar contra un enemigo de gran poder, como los icónicos Ozaru. Entre los elementos cooperativos estará, por ejemplo, la posibilidad de cargar energía Ki para "curar" a los compañeros. La mala noticia es que el multijugador solo tendrá soporte para partidas online de hasta ocho usuarios, pero no habrá pantalla partida para jugar en una misma consola.

Aún no está confirmado si el juego abarcará toda la serie *Dragon Ball Z* o solo una parte. Entre los personajes que se han dejado ver hasta ahora están Goku (con su versión Dios de la película *Battle of Gods*), Gohan niño, Krilin, Piccolo, Vegeta, Yamcha, Ten Shin Han, Nappa, Freezer o las Fuerzas Especiales Ginyu. Podremos jugar desde la perspectiva de los buenos y la de los malos, de modo que se ofrecerán historias alternativas, del estilo de qué hubiera pasado si un determinado combate hubiera acabado de otra forma.

Regreso al pasado: el mito de "Z"



LA SUBSAGA DE LOS SAIYANS será el punto de partida del modo Historia. Nos enfrentaremos a Raditz, Saibaman, Nappa, Vegeta, Vegeta convertido en Ozaru... También podremos vivir la historia desde el otro lado y saber "qué habría pasado si".



LA SUBSAGA DE FREEZER nos trasladará a Namek, un planeta donde estarán presentes las temibles Fuerzas Especiales Gyniu. De momento, no está confirmado que vayan a aparecer la subsaga de los Androides, la de Célula y la del monstruo Bu.

LA SAGA ESTÁ OTRA VEZ DE MODA GRACIAS A LA PELÍCULA BATTLE OF GODS, UN ÉXITO EN JAPÓN

LA COOPERACIÓN será la piedra angular de *Battle of Z*. A través del online, podremos compartir guantazos con tres amigos.

EL ESTILO DE JUEGO será similar al ya visto en adaptaciones de la serie como *Budokai* y *Tenkaichi*.

LAS ONDAS VITALES volverán a deleitarnos como es debido, tras la decepción que supuso *Dragon Ball Z for Kinect*.





Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Bajada de... ¿pantalones?

A veces leo cosas en Internet que, sinceramente, no acabo de entender. Muchos han enfocado el cambio de política de Microsoft con el tema de la segunda mano y el DRM como "una victoria de las redes sociales" o como "una bajada de pantalones" de Microsoft. Yo, humildemente, lo veo como una rectificación a tiempo.

Pero no nos equivoquemos. Lo han hecho por su propio bien, no por el nuestro. De haber seguido por ese camino, es muy probable que todo el terreno que Microsoft



LA POLÍTICA de DRM y segunda mano ha cambiado desde la presentación de XO.

ha ganado a sus competidoras en la presente generación, al menos en Europa (EE.UU. es otra guerra), lo hubieran perdido. El mero hecho de tener que conectar la consola online una vez cada 24 horas es algo que, ya solo en este país, no es posible en algunas zonas. Y sobre la limitación al derecho de prestar o vender un juego... pues que voy a decir.

Hace 15 días, ni me planteaba comprar una Xbox One. Con este cambio, mi perspectiva ha dado un giro de 180º. Y es que XO tiene algunas ideas muy interesantes, como el uso de la computación en la nube, que en teoría podría llegar a triplicar el "poder" de la consola en unos años.

Por eso, no creo que intentar volver al "buen camino" y congraciarse con el público sea "bajarse los pantalones". Más bien, evitar que tu negocio se vaya al garete...

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE

La fantasía de luchar por el último cristal

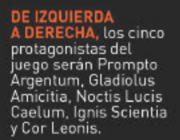
Final Fantasy XV, la próxima entrega numerada de la legendaria saga de Square Enix, ha ofrecido detalles de su argumento, protagonizado por el príncipe Noctis y su séquito.

El pasado E3 supuso una alegría para los entusiastas de *Final Fantasy*. Tras mucho tiempo sin saber de él, *Versus XIII* volvió a dar la cara de una manera inesperada: confirmando que cambia su nombre a *Final Fantasy XV*, para desmarcarse de todos las entregas que se han servido del número "XIII" en los últimos años. No obstante, la base seguirá siendo la que estaba prevista, con más acción que nunca.

La historia nos trasladará al reino de Lucis, donde yace el único cristal que queda en el mundo (ya sabéis que el tema de los cristales es muy recurrente en la saga). Tras unos años de paz, el estado de Niflheim invadirá el reino, lo que desatará una guerra.

El gran protagonista será Noctis Lucis Caelum, el príncipe heredero, que tiene el don de predecir la muerte de otros. Para hacer frente a la guerra, contará con la colaboración de sus mejores amigos y de los miembros de su Consejo. El primero de ellos será Gladiolus Amicitia, un señor feudal leal a la Corona y que para Noctis es como un hermano. El segundo será Prompto Argentum, un guaperas al que conoce desde niño y que se muere por contribuir a la causa. Por otro lado, estará Ignis Scientia, la persona más inteligente de su consejo y un auténtico mentor para Noctis. Finalmente, estará Cor Leonis, el Lord Comandante de la Guardia Real, muy leal, pero duro con el grupo, al estilo de Auron en *Final Fantasy X*. Por ahora, no hay fecha confirmada para la nueva fantasía de Square.





DE IZQUIERDA A DERECHA, los cinco protagonistas del juego serán Prompto Argentum, Gladiolus Amicitia, Noctis Lucis Caelum, Ignis Scientia y Cor Leonis.

EL FUTURO MONARCA DEL REINO DE LUCIS RECIBIRÁ LA AYUDA DE SUS AMIGOS Y DE LOS MIEMBROS DE SU CONSEJO



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

La guerra fría

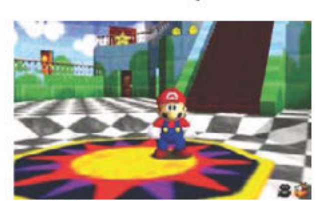
Ya con varias semanas de distancia entre el E3 y nosotros, los rescoldos de la feria se han convertido en nuevas llamas de rumores, contraataques corporativos y anuncios sorpresa por parte de Microsoft y Sony. Hay que reconocer que la batalla PS4 vs XO está siendo encarnizada mucho antes incluso de que lleguen las consolas. Aun así, me falta algo y no es un algo cualquiera.



LOS PRÓXIMOS JUEGOS se parapetan tras llamativos gráficos, pero ¿y la originalidad?

Me refiero a juegos que me emocionen. En el E3 vimos maravillas como *The Division* o franquicias ilustres como *MGSV*. Pero se acerca la fecha de lanzamiento y me interesan más por lo que creo que ofrecerán en el futuro que por lo que me han mostrado ya. No hay un *Super Mario 64* que me haga babear o un *Condemned* que me muestre gráficos que creía imposibles. Es decir, esta guerra todavía me deja frío.

Pero esto me lo dice el corazón. La cabeza me dice que es cuestión de tiempo. Con máquinas tan complejas y el mercado en "modo conservador", tardaremos en ver juegos realmente arriesgados y revolucionarios. Pero todo llegará. Mientras tanto, unas partiditas a *Titanfall* no pintan mal...



MARIO 64 es uno de los mejores ejemplos de cómo debe ser un juego de lanzamiento.

NUEVOS DATOS PS4

El Killzone más "hollywoodiense"

La nueva aventura de Guerrilla para PS4, Killzone Shadow Fall, contará con actores de Homeland y True Blood.

La nueva entrega de *Killzone*, el shooter en primera persona exclusivo de Sony para PS4, sigue creciendo de cara a la salida de la consola, a la que acompañará el día de su lanzamiento. En esta nueva entrega nosotros encarnaremos a Shadow Marshall, un agente de los Vektans que luchará en mitad de una guerra entre ellos y los Helghast, después de una pacífica convivencia durante más de 30 años.

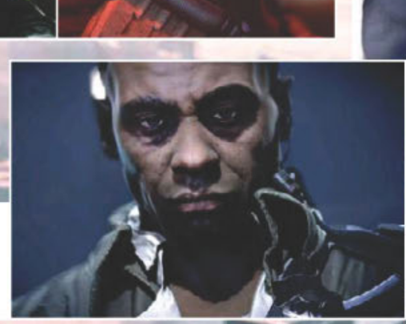
En las imágenes y vídeos que ya hemos podido ver salta a la vista la tremenda calidad gráfica que atesorará, así como el marcado componente peliculero que tendrán las escenas y la propia acción del juego (marca de la casa, todo sea dicho). Para hacerlo aún más espectacular y realista, Guerrilla ha desvelado que, además, contará con la participación de dos conocidos actores de televisión que interpretarán a dos de los personajes principales de la historia.

David Herwood, de la exitosa Homeland, ha cedido su aspecto y su voz para crear a Sinclair, el director de la Agencia de Seguridad de los Vektans, mientras que Jamie Gay Hayder, actriz de True Blood, encarnará a Echo, una espía Helghast cuya misión será, precisamente, dar al traste con la nuestra. Como veis, Sony está apostando muy fuerte por incluir actores de renombre en sus juegos, como ha sucedido con Ellen Page en *Beyond: Dos Almas*.



JAMIE GAY HAYDER, la mujer-lobo más sexy de True Blood, ha prestado su físico para encarnar a Echo. El parecido, pese a los retoques, es increíble.

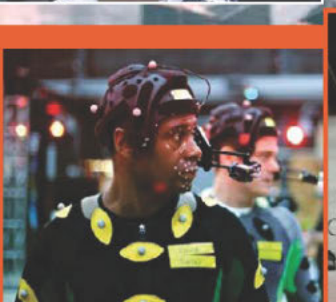




DAVID HERWOOD, que interpreta a David Estes, el director del centro antiterrorista de la CIA en Homeland, lucirá así de bien en el nuevo *Killzone*.

Actores que tienen su punto

NO NOS REFERIMOS A LOS PÍXELES de los que están hechos, sino a la técnica que se usa para trasladar sus movimientos al juego, el conocido "motion capture". Estos trajes, que parecen sacados de una película de ciencia ficción de los años 50, registran todos los gestos, movimientos y expresiones de los actores, gracias a los sensores en forma de puntos que llevan por todo el cuerpo.





NUEVOS DATOS **PS3 - XBOX 360 - PC**

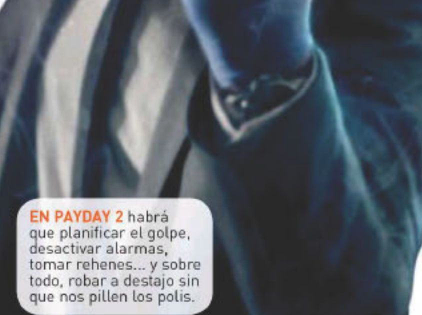
Robar es un trabajo muy físico

La nueva entrega del simulador de robo de bancos de Overkill Software, Payday 2, tendrá edición física.

Payday: The Heist, una de las sorpresas de PSN de 2011, nos deleitó por su original propuesta cooperativa, que nos llevaba a formar equipo con 3 amigos para cometer todo tipo de robos a punta de pistola. Aquel juego sólo podía comprarse a través de PSN y Steam, pero esta secuela, que también llegará a Xbox 360, aparecerá en formato físico. Es más, incluso podría llegar con una edición especial (para navidades) y que incluirá el perfecto kit del ladrón: una máscara de payaso, unos guantes, una banda sonora para amenizar los atracos y una billetera para guardar el botín. Las novedades más jugosas, sin embargo, serán jugables. Podremos escoger entre cuatro tipos de personaje: cerebro, ejecutor, fantasma o técnico, y elegir las mejoras y nuevas habilidades como en un juego de rol. Crimenet será una base de datos con nuevos crímenes en los que participar y, además, podremos completar las misiones siendo sigilosos, en lugar de ir a saco. *Payday 2* llegará a las tiendas el 16 de agosto.







EN PAYDAY 2 habrá que planificar el golpe, desactivar alarmas, tomar rehenes... y sobre todo, robar a destajo sin que nos pillen los polis.

EL PERSONAJE DEL MES

Mark Cerny, el padre arquitectónico de PS4

Lleva desde 2008 "incubando" el hardware con el que Sony afrontará la próxima generación. Ha participado en sagas como Sonic, Crash Bandicoot, Spyro o Uncharted, y acaba de visitarnos en Barcelona para recibir el Premio Leyenda del Gamelab.

Para Mark Cerny, un joven estudiante de Física y Matemáticas, los videojuegos eran algo más que un hobby. Por eso, los quiso convertir en su profesión. Treinta y un años después de hacer sus primeros pinitos en el desarrollo de recreativas de Atari, esta mente tecnológica se ha convertido en una de las caras más conocidas de la industria del videojuego, pues es el ideólogo del hardware de la ya cercana PlayStation 4.

Este "arquitecto" ha estado recientemente en Barcelona, donde ha recibido el Premio Leyenda Gamelab como reconocimiento a una trayectoria en la que ha sido diseñador, programador, productor y ejecutivo en compañías tan icónicas como Atari, Sega y Universal Interactive Studios. Ahora, es una de las tres cabezas de la hidra que rige los designios de la marca PlayStation, junto a Shuhei Yoshida y Andrew House. De hecho, fue de los primeros occidentales en tener un kit de desarrollo para PSOne, en los 90, cuando el monstruo de Sony aún estaba en el cascarón.

Será a finales de 2013 cuando podamos comprobar cuánto dan de sí los 8 GB de RAM de PS4, pero Mark Cerny lleva trabajando en el hardware desde 2008. Ya trabajó en PS3, y tomó nota de lo difícil que era programar para ella. Por eso, la arquitectura de PS4 no será "un cubo de Rubik". En su opinión, "será fácil de aprender, para crear títulos de forma más rápida, pero, al mismo tiempo, será difícil de dominar".

Una carrera prolífica

- Entró en **Atari** en 1982, donde firmó su primer trabajo de postín: **Marble Madness.**
- Su paso por **Sega** le sirvió para aprender japonés y para ser productor de **Sonic 2.**
- Estuvo en **Crystal Dynamics** y dio el salto a **Universal.** Colaboró activamente con Naughty Dog e Insomniac Games.
- Su estudio está preparando **Knack** para PS4.

FORMA PARTE DE LA "TROIKA" DE PLAYSTATION, JUNTO A SHUHEI YOSHIDA Y ANDREW HOUSE

Breves

→ LA EDICIÓN DEFINITIVA DE METAL GEAR

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain fue uno de los grandes triunfadores del E3 aunque, desgraciadamente, aún no sabemos cuánto tiempo tendremos que aguantar para disfrutarlo. Para soportar la espera, Konami ha anunciado que ***Metal Gear Solid: The Legacy Collection,*** el homenaje de Kojima a su saga más exitosa, llegará en septiembre a nuestro país. Este pack, que promete convertirse en la colección más completa de la historia de la saga, incluirá: *Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2 HD Edition, Metal Gear Solid 3 HD Edition* (que a su vez incluye las versiones originales para MSX de *Metal Gear* y *Metal Gear 2*), *Metal Gear Solid: Peace Walker HD Edition, Metal Gear Solid: Special Missions* y *Metal Gear Solid 4: Trophy Edition*. Como veis, repasará los capítulos más importantes de la saga e incluso vendrá con los cómics de *Metal Gear Solid Digital Graphic Novels*, por primera vez en HD. Eso sí, los usuarios europeos nos vamos a perder el libro de arte de 100 páginas que sí que venía incluido en las ediciones japonesa y norteamericana, sin que Konami haya explicado un motivo.

El lanzamiento, sin día concreto, está previsto para septiembre y sobre el precio aún no se sabe nada. Cualquiera que se haya perdido alguna entrega de la saga, y sobre todo los más novicios, encontrarán en este pack la excusa perfecta para hacerse con las aventuras de Solid Snake y compañía en HD.



→ GANA UNA SEAT IBIZA CON AUTOBILD

Nuestros compañeros de **AutoBild** organizan, junto con **SEAT**, un genial concurso en el que dar rienda suelta a tu imaginación. Diseña el nuevo modelo de **SEAT Ibiza** y gana un Ibiza para ti solito o una **PS Vita** en su concurso para menores de 16 años. Entérate de todo en: **www.autobild.es/concurso-diseno-seat.**

→ MIYAMOTO ESTÁ PREPARANDO UNA NUEVA IP PARA Wii U

En una reciente entrevista para la revista **Famitsu**, **Miyamoto** ha desvelado que *Pikmin 3* no es el único proyecto en el que ha estado trabajando el último año. De hecho, ha confesado que está preparando una nueva IP (un nuevo juego que no pertenece a ninguna saga) que saldrá el año que viene. ¿Y cuál es la mala noticia? Pues que no sabemos absolutamente nada más, ni siquiera el género que tendrá esta nueva franquicia. ¡Habla, maldito Shigeru!



Head shot



por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

La ruleta rusa de PS4 y Xbox One

Los anuncios de nuevas consolas se han convertido en un peligroso juego para Sony y Microsoft. Como un revólver con una bala en el tambor apoyado sobre la sien. Cada vez que se produce una noticia relativa al nuevo hardware, todo el mundo contiene la respiración, aprieta los dientes, y confía en que no se produzcan nuevas víctimas. A veces, la jugada sale bien, por arriesgada que sea (y la mejor prueba de ello fue la presentación de PS4 sin PS4). Pero otras veces, las palabras se cobran sus víctimas.



LOS ANUNCIOS de las nuevas consolas se han convertido en un juego arriesgado.

La primera fue Adam Orth, a quien se le ocurrió defender en Twitter (de un modo desafortunado) la política de "siempre online" de Xbox One. Ahora ya no forma parte de Microsoft. Y lo mismo podría decirse de Don Mattrick, que ha dejado la compañía a tres meses de que se lance la consola. La respuesta oficial es que lo hace por una oferta mejor, pero nunca sabremos hasta qué punto la salida de la compañía está vinculada al cambio de política en el DRM de Xbox One.

En Sony respiran tranquilos, pero pronto (en la feria GamesCom de agosto) volverán a presentarse ambas máquinas, habrá que ir aclarando datos sobre su lanzamiento... y el riesgo de apretar el gatillo en el momento equivocado volverá a surgir. Nunca antes un lanzamiento estuvo tan reñido.

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3 - VITA ■ Action RPG ■ Vanillaware/Atlus ■ Lanzamiento: 25 de julio

DRAGONES Y MAZMORRAS... A LA JAPONESA

DRAGON'S CROWN

Si sois de los que echáis de menos el espíritu de los beat'em ups japoneses de los 90, no os preocupéis: algo muy grande está ya en camino... al menos en Japón y EE.UU.

■ **VANILLAWARE YA TIENE CASI FINIQUITADO** el desarrollo de *Dragon's Crown*, la esperanza blanca de los beat'em ups con toques roleros y ambientación fantástica. Y eso que el "parto" ha sido más que doloroso: la idea se gestó hace más 12 años, según confiesa su director de arte George Kamitani (quien trabajó en *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*, de Capcom, o *Princess Crown* para Saturn), sin obviar problemas más recientes, como el cambio de editor. Pero la idea de Kamitani siempre se mantuvo firme: llevar el estilo de juego de clásicos como *Golden Axe* más lejos. Algo que, por lo que hemos jugado, parecen haber conseguido.

La clave estará en la introducción de muchos más toques de rol, como la presencia de niveles o habilidades que vamos desbloqueando a medida que avanzamos. O incluso en un planteamiento mucho más abierto y rolero: existen 9 niveles, pero con múltiples rutas y caminos que no estarán visibles desde el principio. Es decir, invitará a explorar.

Habrá un pueblo o nivel "central", desde el que podremos conseguir misiones o quests, lo que hará que la aventura sea muy rejugable y con cierta profundidad. Tanta, que sus creadores aseguran que verlo todo puede llevarnos cerca de 15 horas o incluso más.

→ DRAGON'S CROWN ADEMÁS OFRECERÁ 6 PERSONAJES muy distintos (caballero, amazona, hechicera, mago, elfo y enano), cada uno con habilidades, armas, fortalezas y debilidades distintas, desde mayor defensa física a una agilidad superior o poder usar un arma con cada mano. Solo este detalle ya lo hará muy rejugable, pero aún quedan más detalles: las armas se deteriorarán con el uso (aunque ciertos personajes podrán restaurarlas)e incluso podremos arrebatárselas a los enemigos de las manos.

Pero lo mejor de todo es que el juego llegará a PS3 y Vita con versiones casi idénticas y cooperativo online para 4 (en la misma consola en PS3, ad hoc en Vita), pero no será ni cross-buy, ni cross-play (si jugamos en PS3 no podremos cooperar con los de Vita). Eso sí, la partida guardada sí se podrá compartir entre ambas consolas, para avanzar en la que queramos.



EL ESTILO ARTÍSTICO es el habitual de Vanillaware, con personajes y entornos dibujados a mano y con un acabado sobresaliente.

AL RICO "SAQUEO" DE TESOROS...



LOS DOS DUNGEONS & DRAGONS de Capcom, que este mes han llegado remasterizados a las tiendas digitales fueron pioneros en muchos aspectos, como romper con la linealidad de los beat'em up. Pero aquí se va a ir más lejos aún: habrá misiones que se centrarán única y exclusivamente en conseguir tesoros, algunos de los cuales podremos tomar por la fuerza bruta (tras derrotar a un grupo de enemigos) o incluso usando el "sigilo", sin ser detectado por el "dueño".



LA HECHICERA, aparte de ser exuberante, usará su magia negra para invocar esqueletos, crear comida...

COMO EN LOS RPG, cada ataque inflige un daño, que se refleja en pantalla con un número (el color varía según el jugador).

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→ Más monstruosidades portátiles para PSP y Vita

Los juegos de cacerías de monstruos, con cooperativo para cuatro, siguen siendo una "potencia" a tener en cuenta en el mercado japonés. Ahora mismo, aquí, está arrasando *Toukiden*, uno de los primeros juegos de este tipo que llega tanto a PSP como a Vita, ofreciendo exactamente las mismas opciones y jugabilidad pero gráficos muy superiores en Vita.

→ Nuevo "Aces".



Ace Combat es otra de las series que sigue pegando fuerte en Japón, gracias a combinación entre arcade y simulador de vuelo y, sobre todo, las grandes historias que suele haber detrás (que muchas veces llegan cortadas o limitadas a Europa). Pues bien, Namco Bandai acaba de anunciar que prepara una nueva entrega de la serie, aunque todavía no sé si será para la nueva generación (probable) o para la actual...

→ Los caballeros del zodíaco.

O como los conocemos aquí en Japón, *Saint Seiya*, acaban de anunciar su segundo juego para PS3, desarrollado por Dimps (conocidos por sus *Dragon Ball Z*). Será un juego de lucha 1 vs 1 que abarcará varios arcos del manga, como el santuario, Hades y Poseidon. Llegará a finales de año a Japón... de Europa aún no se sabe nada.





aquí Tokio

ÚLTIMA HORA

→ 30 minutos más en *Final Fantasy X/X-2 Remaster*

La edición japonesa (y también la americana y europea) de ambos remakes HD contará con un epílogo extra, que se desbloqueará al completar ambos juegos. Tal y como ha confirmado el productor, Yoshinori Kitase, será un "audio dorama" (es decir, solo sonido), que nos contará aspectos de la vida de Yuna y Tidus dos años tras acabar *X-2*.



→ Princesas guerreras con todo el sabor "oriental"...

NIS es otra de las factorías de referencia en Japón y acaban de anunciar otra idea que, a priori, pinta muy bien: *Battle Princess of Arcadias*. Será un beat'em up 2D en el manejamos a la bella y pelirroja princesa Plume, quien luchará en primera línea para salvar su reino, dividido en 9 zonas repletas de monstruos. Habrá más de 900 armas, podremos elegir a un compañero de equipo.



→ Level-5 regresa con nuevas ideas... ¿O son viejas?

Youkai Watch (o "reloj espíritu") es lo nuevo de los creadores de *Professor Layton* para 3DS, en el que podrían haber reciclado ideas de *Ushiro*, título de PSP posiblemente cancelado. En él conocemos a Keita, un joven de 11 años que, gracias a un reloj especial, podrá detectar fantasmas. Liberarlos hará que se unan a nuestro grupo, aunque tendremos que luchar contra algunos de ellos...

El blog de Kagotani

Cualquier tiempo pasado fue mejor

En las sociedades de consumo, nos gusta tener muchas opciones a la hora de comprar. Recuerdo haber ido muchas veces a adquirir algo y haber vuelto a casa hecho un lío y con las manos vacías. Hay tantas posibilidades de elección que acabas malgastando tu tiempo en pensar qué comprar. No hablo sólo de características, sino de diseños, colores, etcétera.



En la edad dorada de Akihabara, era una pesadilla. Recuerdo una vez que fui a comprar un Walkman. Me quedé tan abrumado por el abanico de opciones que tardé una semana en decidirme... Lo mismo se puede aplicar a las consolas. No solo tenías Famicom, Super Famicom, PC Engine o Megadrive, sino también muchos modelos exóticos que te hacían dudar. En el pasado, había fabricantes de coches que usaban el chasis de uno de sus modelos básicos para lanzar una serie limitada. Uno de los más exitosos fue el Honda Figaro. La demanda para ese coche retro fue tan alta que hubo que recurrir a un sorteo televisado para vender las últimas unidades, para que os hagáis una idea.

« LAS CONSOLAS ESTÁN TENDIENDO A SER CENTROS MULTIMEDIA DONDE LOS JUEGOS IMPORTAN CADA VEZ MENOS »

Con menos fabricantes de consolas, hoy en día hay menos modelos y menos excitación, lógicamente. Las compañías no se aventuran a intentar cosas alocadas, sino que todo se centra en ahorrar costes, así que la elección de los materiales y los mecanismos se ha traducido en un hardware menos fiable y atractivo.

Echo de menos la locura del pasado. El mundillo se ha vuelto menos colorido y más estandarizado. La última vez que me impresión la revisión de un hardware, fue con PS2 Slim y su reducido tamaño, que daba cuenta de la maestría ingenieril de Sony. Sin embargo, más allá del tema del coste y del diseño, creo que hay una gran diferencia con el pasado. Antes, las consolas intentaban adaptarse a diferentes perfiles de usuario. Tenías un modelo principal y varios más. Hoy en día, las consolas no tratan de adaptarse a la gente, sino que intentan concentrar en un solo dispositivo todas las formas de entretenimiento posibles. Se están convirtiendo en interfaces, en cajas que contienen una gran variedad de formas de ocio, entre las que los videojuegos sólo representan un uso más.

Aunque la gente se ha apresurado a celebrar que PS4 es el triunfo de los jugadores sobre la industria, creo que nada está decidido, en la medida en que Microsoft se adapte. Xbox One podría dejar entrever cosas que pueden venir en el futuro próximo, cuando estemos más tentados a abandonar el hábito de jugar para abrazar la era del contenido multimedia. Para ese entonces, quizás tenga que mirar a mi colección de consolas con nostalgia.

YA HEMOS JUGADO A BEYOND: DOS ALMAS

MÁS ALLÁ DE LA AVENTURA

Aventuras hay muchas, pero con el estilo de juego y la narrativa de *Heavy Rain*, pocas. Por suerte, sus creadores ya tienen casi listo *Beyond*, su siguiente título, con el que van a refinar aún más su fórmula...



PS3
9 de octubre
Quantic Dream

Emocionar. Esa es la meta que se ha puesto Quantic Dream con cada una de sus producciones, en las que siempre intentan explorar nuevas formas de contar una historia. Una meta que, a priori, puede parecer imposible de alcanzar con un videojuego pero que, con cada nueva producción, están más cerca de conseguir. Ya rozaron la gloria con su anterior aventura, *Heavy Rain*, una arriesgada propuesta que cosechó gran éxito internacional y cuya trama flirteó con el drama de una familia descompuesta que, tras perder a un hijo en un accidente, ve cómo su segundo descendiente es secuestrado por un despiadado asesino en serie.

Ahora, por cuarta vez consecutiva, huyen de secuelas y continuaciones para contar una historia completamente nueva que, además, poco o nada tiene que ver con sus anteriores creaciones a nivel narrativo y que, hasta cierto punto, resulta poco convencional. Y es que *Beyond* va a ser un viaje vital, una aventura que abarcará 15 años en la vida de Jodie Holmes (interpretada por Ellen Page, conocida por sus papeles en Juno y Origen). La conoceremos siendo una niña pequeña muy especial, que quedó marcada desde su nacimiento al quedar ligada a Aiden, un ser invisible y sobrenatural que la protege y sigue desde "el más allá" (en alusión el "Beyond" del título). Un atípico "acompañante" que, a pesar de protegerla, también le causa no pocos problemas: sus padres rene-



LA ACCIÓN EN BEYOND se resolverá con Quick Time Events mucho más dinámicos. El stick derecho, en la dirección en la que se mueva Jodie, servirá para atacar, esquivar...

EL CONTROL será como en otras aventuras, usando los dos sticks casi para todo. Huirá del control tipo "coche" que vimos en *Heavy Rain*.

LA HISTORIA DE UNA VIDA

Uno de los principales rasgos de *Beyond: Dos Almas* es que abarcará 15 años en la vida de su protagonista, Jodie Holmes, desde que es una incomprendida niña hasta su madurez. Un largo viaje que muy pocos títulos han explorado, al menos así...

1. INFANCIA

Conoceremos a Jodie en su etapa más tierna, de niña, donde su "acompañante" Aiden empezará a provocarle los primeros problemas (como herir a algún niño que la quiere pegar). Aquí comenzarán los experimentos con ella...

2. OPERATIVO DE LA CIA

Los experimentos indicarán que es un sujeto apto para trabajar en la CIA, donde cumplirá misiones en Somalia. La ayuda de Aiden la convierte en una máquina casi perfecta, como hemos podido jugar en uno de los dos niveles...

3. SIN TECHO

Jodie pasará por otras etapas, desde forajida de la ley (acusada de una traición que aún desconocemos) o incluso convivirá con un grupo de sin techo. Sabemos de buena tinta que la veremos en más contextos, pero Quantic Dream no suelta prenda...



AIDEN, LA AYUDA SOBRENATURAL

PROTECCIÓN. A lo largo de la aventura, Aiden (que no tiene voz, al menos en lo que hemos visto), protegerá a Jodie de muchas formas, ya sea despertándola moviendo objetos, poseyendo a sus enemigos o incluso matándolos. Pero, además, en momentos puntuales podrá crear un escudo alrededor de ella, que la protege de disparos y ataques.



AURA. Aiden podrá interactuar con objetos y personajes moviendo nosotros los dos sticks, con la única limitación del color de su aura. Si es de color rojo, el personaje es agresivo y con malas intenciones, lo que nos permitirá eliminarlo (ahogarlo, hacer que se mutile...). Si es naranja, podemos poseerle para nuestra causa. Y si es azul, son inofensivos...



garon de ella por considerarla un "monstruo" desde bien pequeña por culpa de las manifestaciones de Aiden, que van desde pequeños temblores y movimientos de objetos, a poseer o ahogar a terceros, por mencionar algunas. Así, desde bien joven, Jodie acaba encerrada en un centro especial, donde un científico del gobierno, Nathan Dawkins (interpretado por Williem Dafoe, actor conocido por Platoon o Spider-Man, entre otras), estudiará sus poderes.

Será una de las muchas etapas jugables de la vida de Jodie que veremos, pero no la única: su estancia en el centro especial la llevará a formarse como un agente especial de la CIA que trabajará en algunos puntos calientes, aunque también experimentará el amor, la traición y el abandono (incluso la llegaremos a ver como "sin techo" en algunos momentos del juego). Y es que 15 años de vida van a dar para mucho... y eso es algo que va a explotar Quantic Dream a la hora de contarnos la historia. Cada nivel o episodio tendrá elementos jugables únicos (sigilo. conducción...), dejando una experiencia de juego tan rica como variada y diferente.

EL COMPONENTE "PARANORMAL" SERÁ SOLO UNA DE LAS MUCHAS DIFERENCIAS CON *HEAVY RAIN*...

→ TRAS HABER JUGADO DOS NIVELES DE BEYOND, podemos afirmar que el estilo de juego de *Heavy Rain* será el punto de partida, pero no será "más de lo mismo", sino una extensión de su concepto. De hecho, habrá más diferencias que similitudes. Para empezar, una de las mecánicas principales del juego será alternar el control entre Jodie y Aiden con tan solo pulsar el botón ▲. Cada uno ofrecerá un control y opciones distintos.

Así, Jodie ofrecerá un control más propio de "aventuras", con el stick izquierdo para controlar su movimiento (se acabó el control estilo "coche" de *Heavy Rain*), mientras que en las secuencias de acción tendremos que mover el stick derecho en la dirección que vaya Jodie para esquivar ataques, contraatacar... Todo intercalado entre las famosas escenas Quick Time Event, en las que deberemos pulsar los botones indicados o mover el mando en el sentido preciso para realizar acciones como trepar, forcejear o golpear.

Por su parte, el control de Aiden será más "libre". Con el ente sobrenatural podremos movernos libremente en las 3 dimensiones e incluso atravesar paredes con una única limitación: un cordón "umbilical" azul, invisible para los mortales, que nos une a Jodie. Así pues, no podemos alejarnos demasiado de la chica. Pero mientras estemos en este ▶▶



LOS PODERES DE AIDEN se manejan con los dos sticks. Dos puntos azules (en el centro de la imagen) indican la acción a realizar: unir o separar los sticks, alejar en diagonal y unirlos...

LA AVENTURA DEBE SEGUIR...

... y hagamos lo que hagamos, nunca se para. Eso nos quedó muy claro con "Cazada", una de las misiones.



¡DESPIERTA! Jodie duerme en un tren al que sube la policía. Con Aiden, podemos despertar a Jodie y huir de ellos o incluso esperar en nuestro asiento a que nos cojan.



HUYE. Si lo hacemos todo bien, saltaremos desde el tejado de un vagón. Pero si nos entregamos o nos pillan en la huida, nos encerrarán. Con Aiden podremos escapar...



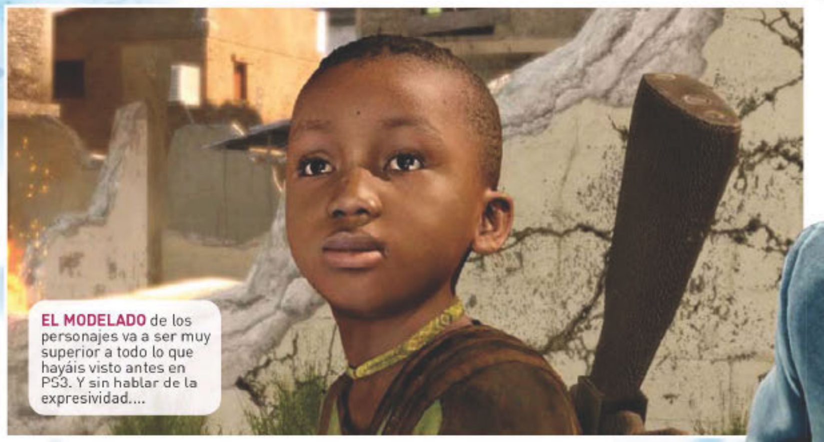
EVENTOS. Tras saltar del tren, tendremos que superar una zona salvaje, esquivando troncos y ramas e incluso enfrentándonos a perros poli en un intenso Quick Time Event.



VARIEDAD. La misión también nos permite pilotar una moto, derrotar a los SWAT con Aiden... pero siempre, pase lo que pase, habrá al menos una opción para seguir.



NO HABRÁ MOMENTOS "JASON" como en *Heavy Rain*, que rompan el climax. El juego será un drama y mantendrá esa línea siempre...



EL MODELADO de los personajes va a ser muy superior a todo lo que hayáis visto antes en PS3. Y sin hablar de la expresividad....

BEYOND TOCARÁ "OTRO" TECHO TÉCNICO EN PS3: NO HAS VISTO MEJORES MODELOS EN UN JUEGO

radio de acción, podremos "trastear" con distintos objetos y personajes utilizando los dos sticks. Con gestos como alejar las dos palancas en diagonal y juntarlas rápidamente podemos mover y derribar objetos, mientras que con gestos similares (como alejar los sticks) podremos poseer enemigos o incluso matarlos. ¿Y cómo podremos diferenciar estas acciones? Pues de forma muy sencilla: será el color del aura la que nos diga qué podemos hacer. Todos los objetos inanimados tienen un aura de color azul, como los seres vivos "neutrales", cuya intención es no causar daño a nadie. A éstos no los podremos herir ni poseer, aunque si su aura es naranja o roja, la cosa cambia. A los primeros, Aiden puede poseerlos y usarlos para nuestra causa (limpiar una zona de enemigos con el poseído o que conduzca un vehículo), mientras que a los segundos, los más dañinos y ofensivos, podemos ahogarlos sin miramientos. Incluso hay casos en los que podremos ayudar a Jodie con posesiones "parciales" durante un forcejeo para que se claven un cuchillo... Eso sí, por exigencias del guión, a menudo será el propio juego quien vaya alternando o incluso combinando el manejo de ambos personajes o sus habilidades (por ejemplo, presionar X durante un Quick Time Event para que Aiden proteja a Jodie con un "escudo" de energía).

→ LAS DIFERENCIAS CON HEAVY RAIN TOCAN OTROS "PALOS", como la libertad para elegir. En la anterior producción de Quantic Dream, si fallábamos en ciertos QTE suponía el final del personaje o tener que repetir la escena. Aquí, pase lo que pase, la historia siempre avanza, siempre hay un camino para seguir tirando. En uno de los dos niveles que hemos podido probar, llamado "Hunted" ("Cazada" en castellano) lo hemos visto muy claro... y os lo explicamos en el destacado de la izquierda, en esta misma página. Donde también habrá diferencias, y se notarán a simple vista, será en el aparta-



BEYOND LLEGARÁ DOBLADO al castellano y contará con conocidas voces, como la de Salvador Aldeguer (Comstock en *BioShock Infinite*) o Ana E. Alborg (Marlene en *The Last of Us*).

UNA SUPERPRODUCCIÓN AL ESTILO DE HOLLYWOOD

David Cage, el director de *Beyond*, es un amante del cine, y con cada nuevo juego intenta unir lo mejor de ambos mundos. Aquí, su forma de trabajar se ha acercado más a la del cine...

GUIÓN. David Cage presentó en un festival de cine el guión de *Beyond*, compuesto por más de 2000 páginas. Pequeño no va a ser, desde luego...

TALENTOS. En el juego también han participado actores como Ellen Page, Williem Dafoe o Kareem Hardison, que ceden su imagen a los personajes de *Beyond*, como el profesor Nathan Dawkins.

CAPTURA. Las escenas y diálogos se han grabado capturando los movimientos y expresiones de los actores principales a la vez, es decir, como en el rodaje de una película. Los resultados van más allá de lo que hayáis visto en otros juegos.



INTERPRETACIÓN. Los sensores de la cara han permitido trasladar los gestos de los actores a los personajes "virtuales" con gran fidelidad. Los veréis tristes, reír, emocionarse, llorar... todo muy realista.

HEMOS CONDUCIDO una moto en uno de los dos niveles que hemos jugado, y sabemos que habrá más "vehículos", como este caballo...

do técnico. *Beyond* apunta a ser uno de los títulos más punteros de PS3 y eso se nota en la tecnología que se ha utilizado. Quantic Dream ha grabado las interpretaciones de los actores (tanto corporal como facial), para que no se pierda nada por el camino. Por eso se ha contado con actores reales como Ellen Page y Williem Dafoe, para que sus interpretaciones, trasladadas al juego tal cual, sean capaces de emocionar. Y vaya si lo van a conseguir: la aventura que propone *Beyond* es dura, con momentos que tocarán la fibra sensible. No diremos nada en este sentido para no destripar las sorpresas, pero en el nivel de más acción, la misión en Somalia con Jodie como agente de la CIA, hay hueco para el drama, asociado a un niño guerrillero llamado Saalim, que nos ayuda mientras cumplimos nuestra misión (abatir a un rebelde de la zona). Es solo un ejemplo, pero a lo largo de la aventura (insistimos, 15 años en la vida de Jodie) van a dar para mucho drama. Y algo tenemos muy claro: tanto la interpretación como la recreación de los rostros y sus gestos o el modelado de los personajes van a estar entre los mejores de esta generación, dejando una vez más la pregunta en el aire... ¿son necesarias PS4 o Xbox One? Con este nivel, a veces lo dudamos seriamente.

→MUCHOS ASPECTOS DE BEYOND SIGUEN SIENDO UN MISTERIO, como la duración de la aventura o lo rejugable que será, pero lo cierto es que si os gustan los juegos diferentes y disfrutasteis con *Heavy Rain*, *Beyond* tiene todas las papeletas para encantaros. O al menos su forma de contarnos su historia y la relación entre Jodie y Aiden y el resto de personajes. Una historia que promete llevar la emoción y el drama en un videojuego a un nuevo nivel. *Beyond* será la despedida de Quantic Dream en PS3 y uno de los títulos que, por méritos propios, aspira a estar entre los mejores juegos del catálogo de PS3, al menos en lo que respecta al apartado técnico, que ya en la demo es brillante. Un título que, a nosotros, habiendo jugado solo 2 niveles, nos ha conquistado. De verdad, si habéis amado a Ellie en *The Last of Us*, tenéis que conocer a Jodie. Su historia también os robará el corazón...

EDICIÓN ESPECIAL

EL DÍA 9 DE OCTUBRE, junto con la edición normal del juego, estará disponible una edición limitada con algunos contenidos y extras bastante interesantes, entre los que se cuentan una secuencia extra de juego (de unos 30 minutos de duración), una caja metálica, la banda sonora, vídeos "entre bastidores", un tema dinámico o avatares para PSN. Si la reserváis ya, os sale al mismo precio que la edición normal...

LA INTERPRETACIÓN EN UN JUEGO LLEGARÁ A NUEVOS NIVELES CON BEYOND: NO HAS VISTO NADA IGUAL

QUANTIC DREAM
LA FACTORÍA DE LAS IDEAS ÚNICAS

En unos tiempos en los que las secuelas mandan en el mercado, resulta único encontrarse un estudio cuya única "norma" sea no hacer secuelas. Esta es la breve historia de Quantic Dream...



OMIKRON THE NOMAD SOUL (PC, DREAMCAST). Una genial aventura de corte futurista, en la que QD contó con la colaboración de David Bowie...



FAHRENHEIT (PS2 XBOX PC). Una gran aventura con quick time events que sentó las bases de sus posteriores producciones.

HABLAMOS CON DAVID CAGE

Durante el pasado E3, nuestro compañero Daniel Quesada tuvo la ocasión de conversar con el director de Beyond, David Cage, quien tuvo tiempo para repasar con nosotros otros aspectos, como la nueva generación o su nueva demo técnica, *The Dark Sorcerer*...



DAVID CAGE (Director de Beyond)

En *Beyond* seguimos las vivencias de Jodie y Aiden a lo largo de 15 años. ¿Habrá otros personajes que aparezcan durante todo el juego?
Sí, por supuesto, no solo se trata de Jodie y Aiden, sino también de la gente que hay a su alrededor, como el personaje que interpreta Williem Dafoe, quien seguirá a Jodie durante su vida. Él es un científico que comenzó a estudiar a Jodie cuando era una niña y se convierte en una especie de modelo de referencia para ella. Es una figura importantísima para ella durante todo el juego. Y no será el único personaje que Jodie conocerá: habrá otros que también la seguirán durante su vida...

Hablando de Dafoe, ¿cómo fue trabajar con él? ¿Actuó a la vez que Ellen Page o en momentos diferentes?
Fue genial trabajar junto a alguien como Williem. Es uno de los actores con más talento y de los más respetados de la industria. Ha trabajado con los mejores directores del mundo. Y sí, tuvimos a Williem y Ellen juntos en el set al mismo tiempo, porque tienen un montón de escenas juntos. Fue increíble ver a una joven actriz tan preparada y virtuosa como Ellen frente a un actor como Williem, que es una leyenda viva. Tener a dos generaciones de actores así ha sido fantástico.

Centrándonos en la demo de Somalia del E3, ¿hubo alguna inspiración para plasmar la profunda relación que aflora entre Jodie y el joven somalí?
Nos apetecía crear esa escena, que fuera más parecida a la de un videojuego tradicional. Tienes una misión que cumplir, estás en medio de un territorio en guerra, tienes que usar la infiltración para cargarte a los soldados... Pero a la vez, queríamos jugar con la escena y hacer que evolucionara de una manera muy diferente para, de nuevo, provocar que las emociones se vieran involucradas. Ese fue el punto de inicio para la escena. Además, es muy interesante el feedback que hemos obtenido en el E3, porque muchas personas se quedan sorprendidas con la escena. Dicen, "espera, este no es el juego de que habíamos visto antes". Y es que, en realidad, *Beyond* habla de la vida de Jodie, es un viaje vital, por lo que mostramos diferentes momentos de su evolución. Cuando es una niña, cuando es adolescente, cuando es adulta, cuando ama, cuando está en la guerra... Por eso, en este extraño viaje cada escena es completamente diferente.

En el E3 también hemos podido ver la demo técnica *The Dark Sorcerer*. ¿El motor está relacionado de alguna forma con el de *Beyond* o es completamente nuevo?
Se trata de un motor completamente nuevo, creado para PS4, pero a la vez es la primera versión del mismo, así que al mismo tiempo supone la calidad más baja que podremos conseguir en esa plataforma. No hemos tenido tiempo de crear algo especial porque estábamos trabajando en *Beyond*. Así, *The Dark Sorcerer* es la "primera versión", pero esperamos llegar mucho, mucho más lejos en términos de calidad en nuestros siguientes juegos.

> **"FUE INCREÍBLE VER A UNA JOVEN Y VIRTUOSA ACTRIZ COMO ELLEN FRENTE A UNA LEYENDA COMO DAFOE"**
> **DAVID CAGE**

Siguiendo con The Dark Sorcerer, es la primera vez que usas el humor en una de tus demos técnicas, ¿Significa eso que planeas introducir humor en alguna de tus siguientes obras?
Bueno, el humor es una emoción. La risa es otra, igual que estar triste. Mi obra consiste en explorar diferentes emociones y ver cómo podemos asimilarlas en los juegos. Con *Kara* exploramos el drama a través de una escena muy intensa. Después pensamos "vale, ¿qué nueva emoción podríamos provocar?". Hacer que la gente sonría es algo muy complejo, porque es un factor cultural. Si eres japonés, alemán o americano, no te reirás de las mismas cosas. Por eso, dar con un guión que divirtiera a la mayor cantidad posible fue un desafío.
Muchos juegos tienen una temática seria y a veces se toman a sí mismos demasiado a pecho. Por eso queríamos aportar aire fresco al ver en el E3 algo más ligero, por el mero placer de divertirnos y ver algo cómico.

De todo lo que aporta PS4, ¿qué es lo que más te llama la atención?
En primer lugar su potencia es muy interesante y, para los desarrolladores, es muy fácil trabajar con ella. Con PS3 necesitamos tiempo hasta que pudimos explotar su poder, porque es complicado programar para ella. Con PS4 se trabaja más rápido, incluso con un motor muy primitivo puedes obtener resultados sorprendentes.
Por otra parte, también estoy muy interesado en sus capacidades sociales, su multijugador y todo lo que puedes compartir. El aspecto social se vuelve muy interesante en esta generación.



2010

HEAVY RAIN (PS3). Una aventura distinta, sobre la figura de un asesino en serie y 4 personajes. Es su primer juego exclusivo de PS3 y usa Move.



2012

KARA (DEMO TÉCNICA). Poco antes de desvelar Beyond mostraron esta dramática demo técnica, sobre un robot consciente de su existencia.



2013

THE DARK SORCERER (DEMO TÉCNICA). Con algo más de humor, Quantic Dream mostraron lo que podemos esperar de ellos en PS4...



10 ASPECTOS A TENER EN CUENTA ANTES DE SALTAR A LA NEXT GEN

La nueva generación está a la vuelta de la esquina y probablemente ya tendrás una idea de qué consola te llama más la atención. Si no es el caso, quizá estas páginas te ayuden a conocer mejor lo que ofrece cada una...



1 EL PRECIO DE LAS CONSOLAS Y LOS JUEGOS

△○□✕ **PLAYSTATION 4**

399 EUROS será el precio de partida de PS4, y en la caja encontraremos todo lo necesario para jugar, es decir, la consola, el cableado, un headset mono y un Dual Shock 4. No incluye la PS Camera porque no es obligatoria. En cuanto a los juegos, Sony todavía no ha anunciado cuánto costarán, pero es probable que ronden los precios actuales de PS3.

XBOX ONE

499 EUROS es lo que costará Xbox One de lanzamiento. En la caja encontraremos el cableado necesario, la consola, un mando y un sensor Kinect, que será obligatorio para que la consola funcione (y también será necesario conectarse una vez online nada más comprarla). El precio de los juegos tampoco ha sido confirmado aún.

2 CAPACIDAD GRÁFICA

XBOX ONE

LOS PRIMEROS JUEGOS no muestran el poder de la consola, pero sobre el papel, el hardware es ligeramente inferior al de PS4. Sin embargo, Microsoft ha confirmado que XO usará la computación en la nube, es decir, que ciertas tareas y cálculos se realicen de forma remota en la nube, pudiendo teóricamente hasta triplicar el potencial de la consola. Al final, todos sabemos que depende más de la habilidad de los desarrolladores...

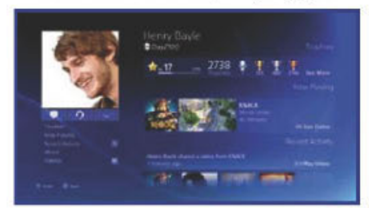
△○□✕ **PLAYSTATION 4**

COMO XBOX ONE, los primeros juegos tampoco están mostrando de lo que es capaz la consola, como es lógico. Pero muchos estudios coinciden en que la arquitectura interna, con su mayor capacidad de proceso, o los 8 gb de memoria sitúan a PS4 como una máquina ligeramente superior. De nuevo, serán los estudios, y su ingenio, quienes lo aprovechen o no... Sobre el uso de la nube, Sony parece que no la va a usar para la computación.

3 OTRAS FUNCIONES

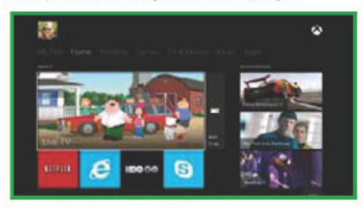
△○□✕ **PLAYSTATION 4**

MÁS ALLÁ DE SERVICIOS DE STREAM, como Netflix o similares, Sony no ha dicho nada sobre las capacidades multimedia de PS4. Es de esperar que lo visto en PS3 (foto o reproducción de blu-ray) esté presente en PS4, pero no hay confirmación oficial. Por ahora, la están enfocando como máquina para jugar...



XBOX ONE

SER EL CENTRO DEL SALÓN es la meta de XO. Será la primera consola en incluir un puerto HDMI In, para conectar, por ejemplo, la tele por satélite. Así, podremos tener centralizado todo nuestro ocio (juegos, tele, vídeo...). Incluso se crearán contenidos exclusivos, como una serie de *Halo*. Aspira a ser la experiencia "integral", no solo juego.

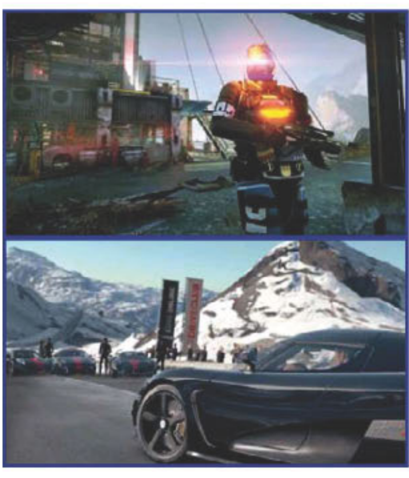


4 CATÁLOGO DE JUEGOS

XBOX ONE

HABRÁ 15 TÍTULOS EXCLUSIVOS en el primer año. De esa cifra, 8 serán nuevos, sin saga "detrás". Algunos ya se han anunciado, como *Quantum Break* o *Ryse*, mientras que otros como *Forza MotorSport 5* pertenecen a sagas que debutarán en XO con novedades, como el uso de la nube para generar "drivatares" o pilotos virtuales con las cualidades de otros jugadores. También habrá exclusivas de third parties, como *Dead Rising 3*, saga que nació en Xbox 360. Y por supuesto, no faltarán los multiplataformas, como *Watch Dogs* o *Battlefield 4*. Además, Microsoft está trabajando para mejorar las condiciones de los desarrolladores Indie, que están saltando a PS4 de forma masiva...





△○□✕ **PLAYSTATION 4**

SONY TIENE 30 EXCLUSIVAS en desarrollo, o al menos eso dijo en el E3. Pero solo 20 de ellas llegarán durante el primer año de vida. De todas ellas, 12 serán juegos "originales" sin saga que los respalde. Algunas ya se han presentado, como *Knack*, *Driveclub* o *The Order 1886* y otras siguen siendo una incógnita. Tampoco faltarán sagas consagradas como *Killzone*, que será título de lanzamiento. Pero donde Sony se ha dado un golpe de efecto (ya ha empezado con PS3 y Vita) es con el panorama independiente. Sony se está asegurando un apoyo masivo gracias a una flexible política de publicación, que nos permitirá ver joyas como *Outlast* o *The Witness* en PS4. Y eso para empezar...



HABLAMOS CON...
CRISTINA INFANTE

Senior Hardware Marketing Manager de SCE

¿Cuál crees que es el principal punto fuerte de PS4 para convertirse en un éxito de ventas?
PlayStation 4 es una consola pensada para jugadores y creada por desarrolladores. Esto se traduce en una riqueza visual desconocida hasta ahora con gráficos potentes y rápidos que superan los límites actuales. Juegos dinámicos y conectados con la posibilidad de compartir la experiencia con sólo pulsar un botón, en un abrir y cerrar de ojos. Un sistema con actualizaciones y descargas en segundo plano, personalización inteligente e innovadoras funciones de segunda pantalla con la integración de tablets, smartphones y, por supuesto, PS Vita, con la que podremos jugar a distancia todos los juegos de PS4. Y además a un precio altamente competitivo: 399€. Sin duda, PS4 es el mejor lugar donde jugar.

¿Crees que algún aspecto de PS4 no ha sido bien explicado en el E3 y que se podría desarrollar mejor?
Creo que en el E3 quedo claro que PS4 se centra en el jugador, garantizando la máxima calidad y las experiencias más inmersivas. Además, gracias al nuevo PlayStation Plus el usuario sacará el máximo partido a la máquina con unos contenidos impresionantes, descuentos exclusivos en los juegos y regalos asegurados, almacenamiento online de las partidas, acceso preferente a los programas y contenidos beta y un sistema multijugador online de nueva generación. Una única suscripción al servicio PS Plus da acceso al jugador a todos los beneficios de PS4, PS3 y PS Vita, multiplicando las ventajas.

Algunas de las funciones presentadas, como Gaikai, han sido anunciadas por ahora solo para EE.UU. ¿Qué pasará con España? ¿Tienen fecha? ¿Habrá algún servicio específico?
Como sabéis EE.UU. tiene una buena infraestructura para que los usuarios disfruten de los juegos vía streaming y el mercado de juego en la nube está empezando a cobrar importancia. Por esa razón la compañía ha decidido empezar el servicio allí. En España nos encontramos en plenas negociaciones de los servicios y de momento no podemos anunciar nada. Comentaremos todos los detalles en cuanto tengamos todo listo.

Tras lanzar PS4, ¿cómo veis el mercado dentro de 3-4 años? ¿Creéis que habrá una gran evolución respecto a lo que conocemos ahora?
En estos momentos estamos centrados en el lanzamiento de PS4 y nuestros esfuerzos están en esa dirección. Con PS4 las posibilidades que se abren al usuario son infinitas empezando por su enfoque social, el juego remoto con PS Vita y los contenidos personalizados. El jugador se sitúa en el centro y tiene plena libertad para decidir qué quiere y cómo lo quiere. PS4 le permitirá jugar, cuándo, dónde y cómo quiera. Ese es el futuro.

5 SEGUNDA MANO Y DRM

PLAYSTATION 4

SONY APOSTÓ POR MANTENER lo que conocemos actualmente: que podamos hacer con nuestros juegos físicos lo que queramos y que, más allá de los pases online y similares, los desarrolladores no tengan más control sobre la experiencia de los usuarios (no podrán impedir la venta). Los juegos también serán "region free", sin bloqueo regional y, recientemente, Sony ha confirmado que podremos acceder a nuestra biblioteca de juegos digitales desde cualquier PS4, por ejemplo, al ir a casa de un amigo. No hará falta bajar el juego completo para empezar a disfrutarlo...









XBOX ONE

MICROSOFT PLANTEÓ una serie de medidas poco populares, como una breve conexión online obligatoria cada 24 horas o limitaciones a la venta o préstamo de los juegos en formato físico... que desterró poco después de terminar el E3. Así pues, casi todo se ha quedado como hasta ahora: podremos prestar los juegos, jugar sin tener que conectarnos... Algunas cosas han mejorado, como que ahora los juegos no tendrán bloqueo regional y otras han empeorado: tras la instalación del juego en el disco duro, habrá que tener el disco en el lector.

6 SERVICIOS Y SUSCRIPCIONES



PLAYSTATION 4

PS PLUS SE EXTENDERÁ, sin incremento de precio, a PS4. Ofrecerá colección de juegos instantánea desde el primer día. Eso sí, para poder jugar online a los juegos, habrá que ser Plus sí o sí (única excepción, los Free 2 Play, salvo que el desarrollador decida lo contrario). Y por fin ofrecerá chat cruzado entre usuarios. Las actualizaciones automáticas quedan fuera de PS+...



XBOX ONE

XBOX LIVE SE MANTENDRÁ en Xbox One y nuestra cuenta de 360 será "transferida" a XO junto con los logros y los contenidos multimedia comprados, pero no los juegos (no es retrocompatible). Por ahora se sabe que será necesaria para jugar online, que ofrecerá chat cruzado y que en Xbox 360, de aquí al lanzamiento de XO, regalará gratis dos juegos al mes.

7 PERIFÉRICOS



PLAYSTATION 4

DUAL SHOCK 4 Y PS CAMERA serán los dos primeros en llegar (a 59,99 € y 49,99 € respectivamente). Ambos supondrán una evolución respecto a lo que tenemos ahora mismo. El mando presentará una zona táctil, una barra de luz para ser detectado por la cámara, un altavoz, más ergonómico... La cámara será más precisa para detectar el movimiento en las 3 dimensiones. No servirán los Dual Shock 3, aunque aún está por ver si otros periféricos USB de PS3 funcionarán en la nueva generación.

XBOX ONE

KINECT ESTARÁ INCLUIDO con la consola y será obligatorio para jugar (sino, ni arrancará la consola). En cuanto al mando, presentará más de 40 mejoras, desde una cruceta mejorada, a gatillos con vibración. Microsoft no ha desvelado el precio de cada mando adicional, aunque sí ha confirmado que ninguno de los periféricos de Xbox 360 funcionará en la nueva consola. Habrá un nuevo headset (no incluido en la caja), un nuevo kit "carga y juega"...



8 EL INTERFAZ Y SUS POSIBILIDADES

△○□✕ **PLAYSTATION 4**

SONY NO HA MOSTRADO el diseño final de su interfaz, solo partes, como este menú de nuestra biblioteca de juegos digitales y todo lo relacionado con el título seleccionado (los trofeos obtenidos, amigos con el juego, el vídeo más visto...). Otras zonas que se han mostrado son nuestra página de perfil de jugador, que refleja nuestro nivel, los trofeos, conseguidos, a qué hemos jugado recientemente o incluso si podemos unirnos a la partida de un amigo directamente.



XBOX ONE

MICROSOFT TAMPOCO HA ENSEÑADO el diseño final del "dashboard", solo algunos elementos, como la imagen superior, que recuerda a Windows 8 (será uno de los 3 sistemas operativos que funcionarán a la vez en Xbox One). Esta porción del interfaz nos muestra "ventanas", que en realidad son accesos directos a apps específicas, como Skype o servicios de streaming de vídeo. La parte más de "juego" no ha sido mostrada aún.



9 FUNCIONES SOCIALES

△○□✕ **PLAYSTATION 4**

EL BOTÓN SHARE del Dual Shock 4 va a permitirnos compartir vídeos de gameplay e incluso hacer streaming de una sesión de juego. Pero aún hay más. Aparte del chat cruzado entre jugadores en distintos juegos como en Live, ofrecerá una especie de muro al estilo Facebook que recopilará todas las novedades de nuestros contactos...



XBOX ONE

MICROSOFT PREPARA UN LIVE 3.0, una versión mejorada de su servicio online que integrará diversas novedades, como un sistema de reputación que dará "recompensas" a los jugadores con buen comportamiento y "castigará" a los folloneros. También podremos compartir vídeos de nuestros gameplay y hacer streaming, charlar vía skype...



10 SEGUNDAS PANTALLAS





△○□✕ **PLAYSTATION 4**

PS VITA VA A SER PARTE CENTRAL, pero no la única. Con la portátil vamos a poder jugar, de forma remota, a la gran mayoría de títulos de PS4, dejando fuera los que requieran el uso de PS Camera. Pero, además, habrá aplicaciones específicas (incluso para Smartphones y tabletas) para ciertos juegos que nos permitirán organizar torneos y partidas online (o acceder a información extra) en cualquier sitio.

XBOX ONE

SMARTGLASS SEGUIRÁ SIENDO el centro de las segundas pantallas de Microsoft, a través de tablets y smartphones. Como en Xbox 360, podremos manejar el interfaz, acceder a información extra de los juegos y pelis, e incluso configurar el mapa de juegos como *Project Spark*. Incluso podremos competir contra otros jugadores de Xbox One en algunos juegos, como *Killer Instinct*.



HABLAMOS CON... LIDIA PITZALIS

PR Manager Microsoft Consumo

¿Cuál crees que es el principal punto fuerte de Xbox One para convertirse en un éxito de ventas?
Xbox One es una consola de nueva generación que ofrecerá juegos increíbles que nos sumergirán en mundos más parecidos que nunca a la vida real, con personajes con un aspecto casi humano y con experiencias jamás vistas. Además, es un centro de entretenimiento que nos permitirá disfrutar de nuestros juegos, televisión, películas, música, deportes y Skype de manera integrada y social.

La TV obedecerá nuestras órdenes. Diciendo simplemente "Xbox On" lanzaremos nuestra pantalla de inicio completamente personalizada, descubriremos qué es lo más visto en TV, consultaremos los últimos logros desbloqueados por nuestros amigos, mantendremos videoconferencias de grupo por Skype y, sobre todo, podremos hacer más de una tarea a la vez. Si nos aburre un partido de fútbol, podemos optar por jugar. Sin embargo, también tendremos los resultados del partido, Comentarios de redes sociales y el propio partido en una ventana lateral. Y todo ello usando la interfaz más natural: nuestra voz.

¿Crees que algún aspecto de Xbox One no ha sido bien explicado en el E3 y se podría desarrollar mejor, como por ejemplo el tema de la nube?
Es sumamente interesante ver cómo se aprovechará la potencia de la nube en los juegos. Desde las declaraciones de Respawn sobre las ventajas que ofrece, al juego más laureado del E3, *Titanfall*, o las demos técnicas que demuestran el gran potencial de las 3 Xbox One que habrá en la nube por cada Xbox One conectada, los próximos meses nos permitirán demostrar con ejemplos claros las ventajas de la nube. Xbox One está diseñada para hoy, y para la siguiente década. Esto significa que la nube nos permitirá romper las barreras del hardware. Algo inaudito, hasta ahora.

Algunas de las funciones han sido anunciadas solo para EE.UU. ¿Qué pasará con España? ¿Tienen fecha? ¿Habrá algún servicio específico?
España es uno de los países principales para Microsoft y la mayoría de los servicios llegarán paulatinamente, aunque no pueda dar fechas. Hay servicios como Netflix que no están disponibles aquí y que no dependen de Microsoft.

Tras la salida de Xbox One, ¿cómo veis el mercado del videojuego en 3-4 años? ¿Habrá una gran evolución respecto a lo que conocemos?
Xbox One es mucho más que una consola, aunque sea antes que nada una máquina para jugar. Creemos clave ofrecer la integración total del entretenimiento que más nos importa. Y eso rompiendo los límites del software con actualizaciones y los del hardware, gracias a la nube. Estamos listos para la siguiente década. Y habrá muchos cambios que hoy siquiera imaginamos....

NUEVOS DETALLES SOBRE GTA V

EL JUEGO QUE DEFINIRÁ UNA GENERACIÓN

■ PS3,Xbox 360 ■ 17 de septiembre ■ Rockstar

Todas las consolas han tenido un juego que las marca para la posteridad. En Dreamcast fue *Shenmue*, en NES *Mario Bros*... y en PS3 y Xbox 360 todo apunta a que será *GTAV*.

Según dicen las malas lenguas, solo en Reino Unido, *GTAV* lleva ya más de 3 millones de reservas, unas cifras que no dejan de confirmar lo que muchos esperamos: que *GTAV* sea uno de los juegos que definan la actual generación, al menos en lo que se refiere al género de los "sandbox". Un título tan ambicioso como gigantesco, que promete hacer avanzar el género en más de un sentido. Para empezar, más allá del tamaño del escenario (será el mundo abierto más grande hasta la fecha), destacará por ser la recreación más "realista" y detallada de una ciudad real. Y es que estas versiones de Los Angeles (Los Santos en el juego) y del condado de Blaine van a destacar por recrear la realidad de esa zona, como siempre, desde un punto de vista tan satírico como ácido. Sirva como ejemplo un mero detalle: las tiendas de venta de marihuana con fines médicos (un tema polémico allí) también estarán en el juego, como las zonas más deprimidas de la ciudad y otros muchos detalles.

→COLARNOS EN LA VIDA DE LOS 3 PROTAGONISTAS es algo que Rockstar también está cuidando a fondo. En cualquier momento podremos cambiar de personaje y pillarles en mitad de sus quehaceres cotidianos: montar en bici, ser perseguidos por la policía... Rockstar no ha especificado cuántas ni en qué variedad de acciones los encontraremos, pero sí que cada personaje tendrá una vida con una "agenda" independiente, así como unas finanzas también separadas de las de los demás personajes. De hecho, el dinero ▶▶

■ *GTAV* OFRECERÁ EL MUNDO ABIERTO MÁS GRANDE Y CON MÁS PARA HACER ■

UN MUNDO REPLETO DE NOVEDADES

GTAV es el proyecto más ambicioso de Rockstar, y eso se nota en la amplitud no solo del mapa, sino de la cantidad de cosas que vamos a encontrar para hacer en Los Santos. O incluso en detalles como una BSO propia. Algunas las adelantamos hace un par de meses, pero otras, como invertir nuestro dinero en la "bolsa" virtual del juego, son completamente nuevas...



TAREAS. Caza, capturar personajes, hablar con peatones que nos pedirán favores... habrá más cantidad de cosas para hacer, aparte de los pequeños "palos" a gasolineras...



DEPORTES. A los ya anunciados golf, tenis, salto base, carreras de motos o yoga, se unirá el ciclismo (¡que tiemble el Tour!). Y seguro que queda aún alguno más...

GTAV OFRECERÁ multitud de tareas y pasatiempos. Algunos serán juegos en sí mismos por su profundidad, como el golf...

HABRÁ 3 TIPOS de puntería (libre, asistida...) y una mayor fluidez y naturalidad en la acción. Rockstar ha mezclado lo mejor de *GTA*, *Red Dead Redemption* y *Max Payne*.

CARGADOR, MIRAS, silenciador, empuñaduras... habrá distintos tipos de mejoras para las armas y afectarán a su "rendimiento".



TIENDAS. De ropa, tatuajes, peinados, tuning para los vehículos (no habrá Pay'n Spray), piezas para las armas (silenciadores para abordar los robos con sigilo, etc)...



¡INVIERTE! El dinero que amasemos podremos invertirlo en multitud de cosas, desde la bolsa, a comprar apartamentos, garajes, negocios... habrá MUCHO donde invertir.



GTA ONLINE. Así se llamará el modo online de *GTAV*. No hay información oficial de ningún tipo. Eso sí, parece que habrá apartamentos, posibilidad de pilotar aviones...

ASÍ ES LOS SANTOS...

PLAYAS, LUJOSAS TIENDAS, zonas deprimidas, lujosos chalets, campos, desiertos... el nivel de detalle con el que se está recreando Los Santos y el condado de Blaine está en otra liga. No has visto en un sandbox algo tan detallado y vivo. Hasta la recreación del agua estará a otro nivel. No parece de esta generación.







CLAXON, MOTOR, COLOR, blindaje, alerones, llantas... habrá más opciones de tuneo que en *San Andreas*.



será más importante que nunca. Parte provendrá de los atracos a bancos, joyerías y demás establecimientos que se pongan por delante (gasolineras...), pero lo más importante es que lo podremos invertir en bolsa y comprar acciones, adquirir negocios (que nos reportarán dinero fijo y habilidades extra) o incluso invertir en "ladrillo" (casas, garajes...). Y si nos cansamos de nuestro "look", podremos comprar ropa, tatuajes, ir a la peluquería, personalizar nuestros vehículos, accesorios y mejoras para las armas... vamos, que habrá más opciones de las que puedas imaginar para fundirnos la pasta. De hecho, es probable que acabemos la aventura y aún nos queden cosas por comprar y hacer con el dinero.

→ CICLISMO, GOLF, TENIS, SALTO BASE, YOGA... la variedad de actividades para realizar tampoco se va a quedar atrás. Volverán algunos "clásicos" de *Red Dead Redemption*, como la caza de animales (incluso las recompensas por capturar a determinados sujetos) o incluso de *GTAIV*, como los "peatones" que nos hablarán e incluso nos pedirán favores, y que en esta ocasión alcanzarán incluso niveles más "locos".

A la hora de jugar también notaremos mejoría en un montón de aspectos, como el sistema de puntería (más fluido y con ideas de *Max Payne 3*, como disparar sin levantar el arma de la cadera), la inclusión de una ruleta de selección de arma o más matices "realistas" a la hora de conducir. Y eso por no hablar de GTA Online, el modo multijugador, del que aún no hay detalles oficiales pero con el que Rockstar promete revolucionar los modos online de los juegos en mundo abierto. Y todo con un apartado técnico que casi parece más de la próxima generación que de esta, con un nivel de detalle que parecía ya impensable en PS3/Xbox 360. En suma, un sobresaliente título que aún guarda muchas sorpresas por desvelar. De repente, qué ganas de que pase el verano, ¿verdad?

PREPARANDO EL ATRACO PERFECTO

Los atracos serán los puntos álgidos de la aventura y uno de los aspectos que más diferenciarán este *GTA* de los anteriores. Aún hay incógnitas por desvelar, pero ya están confirmados estos aspectos...



PLANIFICA. Con este menú vas a controlar todo lo relacionado con el atraco, desde los miembros extra para la banda (pistoleros, hackers...) a la ruta de huida, donde colocar los medios, etc.





LA CALIDAD DE *GTAV* HARÁ QUE TE PLANTEES SI DE VERDAD NECESITAMOS LA "NEXT GEN"

ÚLTIMOS DATOS CONFIRMADOS

→**EL JUEGO TENDRÁ UNA INSTALACIÓN** obligatoria de 8 gigas en PS3 y Xbox 360 (podrá instalarse en un una unidad flash siempre y cuando su capacidad de lectura/escritura supere los 15 Mb por segundo.

→**LA EDICIÓN DE XBOX 360** constará de dos discos. El primero serán los datos a instalar en el disco duro y solo será necesario utilizarlo para la instalación. Jugaremos siempre con el segundo.

→**AMBAS VERSIONES DEL JUEGO**, en formato físico, tendrán un mapa como anteriores *GTA*. Eso sí, al ser tan grande el escenario del juego, tendrá información por las dos caras del mapa.

→**LA EDICIÓN ESPECIAL** cuenta con un mapa "blueprint", que añadirá información extra sobre el mapeado, como secretos.

→**MIENTRAS QUE JUGAMOS** con uno de los tres protagonistas (Michael, Trevor o Franklin) podremos localizar en el mapa a los otros. Podremos molestarles o incluso dañarles seriamente (si cambiamos al personaje herido, puede que aparezcamos en el hospital...).

→**ROCKSTAR DESVELARÁ PRONTO EL MODO ONLINE**, que se llamará simplemente GTA Online. Será un modo muy importante y, como tal, lo están cuidado. Estén trabajando también en nuevas medidas "anti-tramposos" para que nada ni nadie arruine la experiencia.

→**ROCKSTAR HA CONFIRMADO** que no habrá más retrasos y que *GTAV* llegará el 17 de septiembre.

→**HABRÁ TRES EDICIONES:** la normal, la especial (con mapa "blueprint", DLCs varios y caja metálica con arte exclusivo) y la coleccionista, que incluye todo lo de la edición especial más una bolsa de seguridad con llave, una gorra y más DLC (como un garaje con vehículos únicos, armas adicionales o personajes extra para el online).

DECIDE. A la hora de atracar, vamos a poder elegir la forma de hacerlo. ¿Entrarás como elefante en una cacharrería u optarás por gasear el local y "afanar" sin llamar la atención?



LA VIDA PIRATA ES LA MEJOR

DESCUBRE TODO SOBRE EL FENÓMENO ONE PIECE

Manga, anime, películas, videojuegos... nada se le escapa a estos piratas con Sombrero de Paja a la cabeza, que vuelven a PS3 con ganas de saquearlo todo.

LA BANDA DEL SOMBRERO DE PAJA

Los protagonistas de la serie forman una banda tan carismática como especial. Cada uno de ellos posee habilidades únicas que, a la hora de entrar en combate, son muy efectivas para repeler los envites de la Marina y el resto de piratas que van tras ellos. Estos son sus principales miembros...

MONKEY D. LUFFY

- **Puesto:** Capitán del Going Merry.
- **Habilidad:** Estira cualquier parte de su cuerpo como si fuera goma gracias a los efectos de la fruta del diablo.
- **Personalidad:** De carácter alegre y desenfadado, siempre consigue meterse en líos. Su sueño es llegar a ser el Rey de los Piratas.

SANJI

- **Puesto:** Cocinero
- **Habilidad:** Cuando no está entre fogones, sus patadas son mortíferas.
- **Personalidad:** Egocéntrico y mujeriego, sus únicas armas son los utensilios de cocina. Encontrar el All Blue, el océano donde habitan todas las especies marinas, es lo que le lleva a unirse a Luffy.

TONY TONY CHOPPER

- **Puesto:** Doctor.
- **Habilidad:** De cachorro tomó la fruta del diablo, que le dio habilidades de humano y puede transformarse.
- **Personalidad:** Asustadizo, tímido y hasta ingenuo, este pequeño animal desea ver el mundo, simplemente...

NAMI

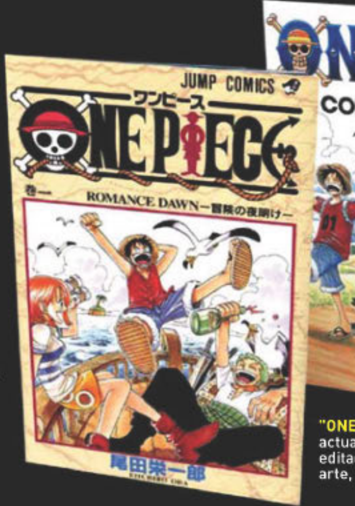
- **Puesto:** Navegante y primera chica en unirse al grupo.
- **Habilidad:** Posee talento a la hora de dibujar mapas y controla los fenómenos atmosféricos para usarlos incluso en combate.
- **Personalidad:** Madura e inteligente, aunque su máximo deseo es dibujar la carta naval del mundo.

LOS ORÍGENES DE TODO: EL MANGA

Aunque parezca que la moda de los piratas es reciente, One Piece inició esta fiebre en 1997, cuando comenzó a publicarse el manga...

EIICHIRO ODA COMENZÓ A PUBLICAR EL MANGA en la revista Shonen Jump, en verano de 1997 y desde el primer día ha destacado por ser uno de los más vendidos de la historia y por mantenerse entre las obras más rentables de los últimos seis años. Actualmente ya se han editado 70 tomos y la obra sigue abierta (en España la está editando Planeta DeAgostini, que va por el tomo 67).

Así, "One Piece" nos cuenta la historia de Monkey D. Luffy, un joven despreocupado, pero con la intención de convertirse en el Rey de los Piratas y hacerse con el tesoro más grande: el One Piece. Para ello, reclutará a una variada tripulación con la que surcará las aguas de Grand Line en busca de ese deseado tesoro. Sin embargo, no será tan fácil como parece, ya que los peligros les acecharán en cada isla que visiten, por lo que su tarea se verá continuamente interrumpida por villanos que les pondrán en más de un aprieto. Asimismo, deberán tener cuidado con la Marina, que irá tras ellos con el fin de encarcelarlos y ejecutarlos.





"ONE PIECE" lleva actualmente 70 tomos editados y hay libros de arte, para colorear, etc.

EL ÉXITO CONTINÚA: EL ANIME Y LAS PELÍCULAS

Como toda serie de éxito en Japón, tampoco faltan la serie de televisión, las películas o los OVAS que expanden aún más su universo...

ANIME

La serie de televisión arrancó en 1999, producida por Toei Animation. Ya se han emitido más de 600 capítulos en Japón y aún le queda cuerda. Además, entre tanto capítulo se han emitido especiales de televisión y OVA's que nada tienen que ver con la trama original, pero que siempre son muy bien recibidos entre el público otaku de todo el mundo. En nuestro país el anime se ha doblado al castellano, euskera, gallego y catalán, aunque aún no se han emitido de momento todos los episodios que han sido licenciados.

PELÍCULAS

La tripulación pirata no ha dejado pasar la oportunidad de aparecer en la gran pantalla. Así, entre 1999 y 2012, se han estrenado doce películas. Cada una narra una historia original creada para la ocasión. La última, "One Piece Film Z", se fue el film más taquillero del 2012 en Japón, consiguiendo una recaudación de más de siete mil millones de yenes. "Film Z" contó con la participación del propio autor de la serie, Eiichiro Oda, para su realización. Lamentablemente, a España no ha llegado ninguno de estos filmes.

EXISTEN 12 PELÍCULAS basadas en One Piece, así como más de 600 capítulos emitidos en la serie de animación, que sigue abierta.



LAS DOS ÚLTIMAS PELIS, "Strong World" y "Film Z" han contado con la supervisión del creador de la serie, el mangaka Eiichiro Oda.



RORONOA ZORO

- **Puesto:** Segundo al mando.
- **Habilidad:** Su especialidad es el manejo de la katana, y gracias al estilo Santôryû es capaz de utilizar tres al mismo tiempo.
- **Personalidad:** Es valiente en combate y su objetivo es ser el mejor espadachín. Eso sí, su sentido de la orientación es un tanto peculiar.

BROOK

- **Puesto:** Músico.
- **Habilidad:** Los poderes de la fruta del diablo le ayudan a seguir con "vida". Es hábil en el arte de la esgrima.
- **Personalidad:** Es excéntrico, peca de pobres modales y aún peores hábitos, como pedir bragas. Surca los mares para reencontrarse con ballena Laboon.

USOPP

- **Puesto:** Francotirador.
- **Habilidad:** Con una puntería fuera de lo normal, siempre lleva consigo un tirachinas con el que atacar al enemigo desde la distancia con todo tipo de munición....
- **Personalidad:** Es el miembro más sentimental de la banda. Aspira ser un gran pirata, como su padre.

NICO ROBIN

- **Puesto:** Arqueóloga.
- **Habilidad:** Gracias a la fruta del diablo, tiene el poder de hacer florecer partes de su cuerpo donde quiera.
- **Personalidad:** Es sabia y paciente. Tras un pasado oscuro, Robin encuentra estabilidad en la banda y conocer la historia del mundo es lo que la motiva.

FRANKY

- **Puesto:** Carpintero.
- **Habilidad:** Es un cyborg y en ese cuerpo mitad metálico, mitad humano guarda más de un secreto para poner en aprietos a sus enemigos.
- **Personalidad:** Orgulloso de sí mismo, se une a la banda con la finalidad de construir un barco capaz de navegar por todo el mundo.



LUFFY Y EL RESTO de miembros de la banda del sombrero de paja vuelven a PS3 con más combates, acción y fidelidad al manga.

EL NUEVO VIDEOJUEGO

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2

■ PS3 ■ Namco Bandai ■ 15 de agosto

Luffy y el resto de piratas de la obra de Eiichiro Oda ya están listos para volver a conquistar PS3 a puñetazo limpio...

Tras el gran éxito del primer *Pirate Warriors*, su segunda parte promete ofrecer más acción y jugosas novedades para alegría de sus fans. La historia, que será original, se desarrolla tras el salto temporal de dos años del manga, por lo que los "protas" aparecerán con su nuevo aspecto y haciendo gala de nuevas habilidades, que podrán usar frente a la marina y a los poderosos enemigos, como Enel, Smoker o Krieg, que les atacarán constantemente.

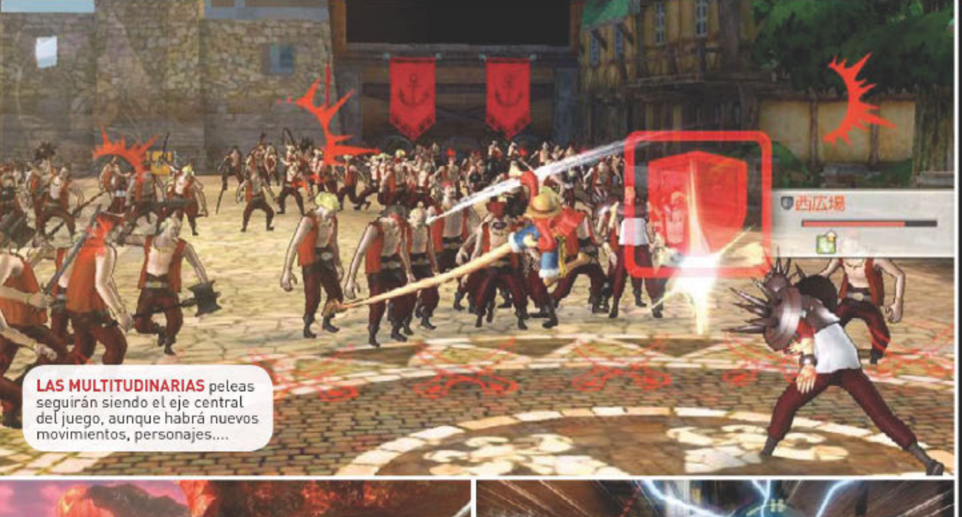
La dinámica del juego es simple, para que cualquiera pueda disfrutarlo. Antes de comenzar, elegimos del extenso plantel de personajes a quién queremos manejar en la siguiente misión del modo historia (en la beta que probamos, 36). Cada uno es distinto, con ataques diferentes, un mayor o menor alcance... Una vez elegido el héroe, nos esperan unas multitudinarias batallas (los enemigos ocupan casi por completo la pantalla), en un desarrollo que remite a *Dynasty Warriors*.

→LA DINÁMICA DEL JUEGO ES SIMPLE, rápida e intuitiva. A las mecánicas del juego anterior se añaden nuevos combos y ataques, que dan un soplo de aire fresco a los combates. Así, debajo del indicador de vida hay una barra que, una vez cargada, nos da la opción de desatar un poder mayor que aniquila a un extenso número de enemigos. También podemos dar paso, por un breve periodo de tiempo, a otro de los protagonistas que nos acompañan en la misión para que desate su poderoso ataque especial.

Tampoco faltarán pequeñas tareas que nos irán saltando durante las refriegas (ir a una sección a salvar a un compañero, derrotar al jefe de cada zona...), lo que le dará variedad.

El apartado gráfico también va a mejorar, hasta el punto de que algunos momentos parecerán un capítulo más del anime. Destacarán los escenarios, repletos de detalles que los fans no dejarán escapar. Entre ellos visitaremos algunos lugares que en el primer juego no aparecían, como Skypiea. En definitiva, una serie de novedades que prometen convertir a este *Pirate Warriors 2* en el juego definitivo de *One Piece*.

■ LAS VOCES LLEGARÁN EN JAPONÉS Y LOS TEXTOS EN CASTELLANO, PARA GOZO DE LOS FANS DE "ONE PIECE" ■



LAS MULTITUDINARIAS peleas seguirán siendo el eje central del juego, aunque habrá nuevos movimientos, personajes....







CADA PERSONAJE tendrá diferentes poderes que habrá que dominar para avanzar en la historia.

EL REY DE LOS PIRATAS... Y DE TU CASA

APARTE DE LA EDICIÓN ESTÁNDAR, a las tiendas llegará la *Collector's Edition*, una edición especial que incluye una estupenda figura de Monkey D. Luffy de 14 cm esculpida por el japonés Keiji Iwakura bajo el sello de Banpresto. Podéis haceros con ella en la web oficial del juego **http://www.onepiece-game.com/es/pre-order/**.

ONE PIECE: SU PASO POR LOS VIDEOJUEGOS

En los 15 años de vida del manga, One Piece también ha visto nacer un buen número de juegos en diversas plataformas desde Game Boy Color hasta PS3. Pero solo unos pocos elegidos han logrado "echar el ancla" en España...



ONE PIECE: GRAND BATTLE!
■PLAYSTATION ■ATARI ■2001

Desarrollado por Bandai, este beat'em up recuerda bastante a *Super Smash Bros.* En su continuación, *Grand Battle 2!*, hay hasta 24 personajes disponibles.

ONE PIECE: GRAND BATTLE! RUSH
■GAMECUBE ■BANDAI ■2005

Juego de lucha 1 vs 1 que cuenta en su versión japonesa con 3 personajes más que en su edición europea. También salió en PS2.

JUMP SUPER STARS
■NINTENDO DS ■NINTENDO ■2005

No es un juego de "One Piece" al uso, sino que es un título en el que los principales personajes de la Shonen Jump combaten entre ellos. Le siguió *Jump Ultimate Stars*, también para DS.



ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE 1
■Wii ■NAMCO BANDAI ■2009

El mismísimo Eiichiro Oda escribió la historia de este juego que meses más tarde tuvo su continuación también en Wii.

ONE PIECE ROMANCE DAWN
■PSP ■NAMCO BANDAI ■2012

El primer arco de la serie, hasta la saga de Marineford, se cuenta en este juego del que se realizó un modelo de PSP en exclusiva. Este año nos llegará en su versión 3DS.

ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE SP
■3DS ■NAMCO BANDAI ■2012

Adaptación de los juegos Unlimited Cruise para la portátil de Nintendo que incorpora nuevos personajes y amplía los hechos de la historia que se narraron en un primer momento.



ONE PIECE PIRATE WARRIORS
■PS3 ■NAMCO BANDAI ■2012

Con este beat'em up, *One Piece* dio el salto a la nueva generación de consolas de la mejor manera posible. En Japón incluso salió a la venta una edición especial de PS3.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 48

PIKMIN 3 vuelve a las consolas de Nintendo 9 años después de *Pikmin 2*, pero con la nave repleta de novedades, como los nuevos protagonistas, los Pikmin roca o las bondades del mando de Wii U.



PÁGINA 52

MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS. es un sueño hecho realidad. Un juegazo de rol con todo el encanto de un Mario.



PÁGINA 55

CIVILIZATION V: CAMBIA EL MUNDO es la nueva expansión de la saga, con nuevas civilizaciones, doctrinas,...



EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.





















3 ■ Estrategia ■ Nintendo ■ 1 - 2 jugadores
■ Castellano ■ 47,95 € ■ Lanzamiento: 26 de julio ■ Contenido:

Solo no puedes... con 100 amigos, sí.

PIKMIN 3

Nueve años después de *Pikmin 2* para GameCube, Nintendo lanza otra entrega de la saga de estrategia más original de la galaxia. Se ha tomado su tiempo para mejorar la fórmula...



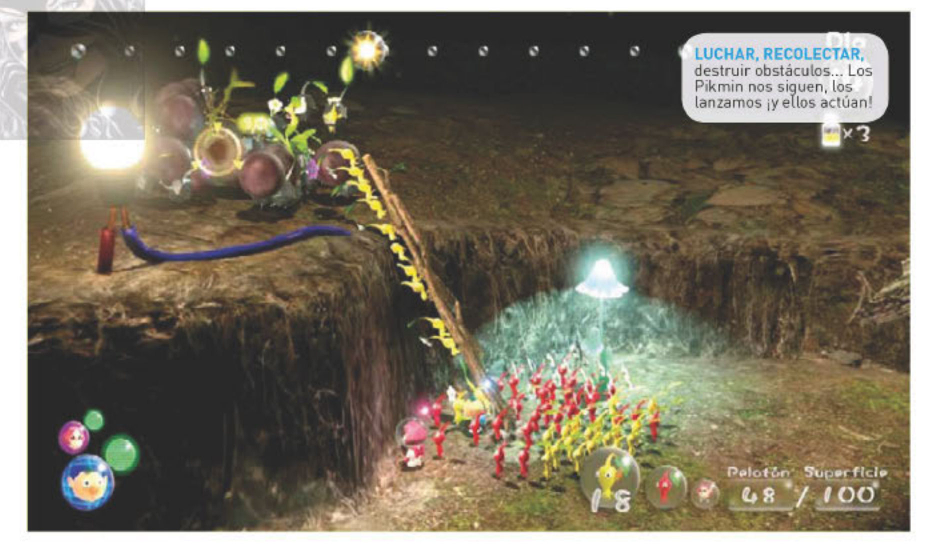


■ **COMO AGUA DE MAYO LLEGA PIKMIN 3** a una Wii U sedienta de juegos. La serie nació hace doce añazos de la mente de Shigeru Miyamoto, y precisamente porque Nintendo no ha querido sobreexplotarla se ha ganado fama de saga de culto. Bueno, por eso y porque *Pikmin* y *Pikmin 2* eran juegos excepcionales que nos transportaban a un mundo fantástico y lleno de color, adaptando conceptos clásicos de la estrategia a un desarrollo pensado para controlarse con stick y botones. Ahora, en su tercera entrega, Nintendo mantiene estas claves y añade detalles que hacen el mundo de los Pikmin más rico... y hermoso.

→ **TENEMOS NUEVOS PROTAGONISTAS.** Exploradores del languideciente planeta Koppai que buscan frutas para alimentar a los suyos. ¿Qué ha sido de Olimar y Luis, los nativos de Hocotate y héroes de los anteriores juegos? Bueno, quizá sepamos de ellos según avanza la aventura... Nuestra herramienta para sobrevivir en un entorno tan hermoso como hostil es una raza mitad planta, mitad animal: los Pikmin. Los plantamos y recolectamos, y hasta un máximo de 100 nos siguen en nuestra exploración. Basta con lanzarlos sobre un enemigo para lo ataquen, o sobre un objeto para que interactúen con él. Todo con control fantástico: podemos jugar solo con el Wii U Gamepad (y en modo Off-TV), pero lo mejor es usar nunchako y mando de Wii, tanto que casi parece que se pensaron para a esta aventura.

Para avanzar hay que usar adecuadamente los distintos tipos de Pikmin, ya que cada clase destruye determinados obstácu-







EL PLANETA DE LOS PIKMIN está dividido en zonas, todas ellas parajes naturales. La climatología puede variar.



EL PUNTO DE ATERRIZAJE de la nave es tu base: a su lado está la Cebolla de la que nacen y en la que acumulas Pikmin.

¡Vuelve el mando de Wii!

Podemos jugar a *Pikmin 3* con el Wii U Gamepad, con Mando Pro o con mando de Wii y nunchako. Esta opción nos parece la mejor: con el stick manejamos a nuestro astronauta y con el mando movemos el puntero para interactuar con el entorno. Mientras, la pantalla del Wii U Gamepad muestra un mapa táctil interactivo.

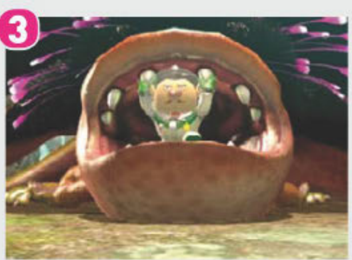


EL STICK para desplazarnos, el puntero para mover el cursor y un botón para lanzar Pikmin son los controles básicos del juego.



EN EL MAPA vemos la posición de los Pikmin, de nuestro objetivo principal en ese momento y de las frutas.





ASÍ ES UN DÍA EN EL PLANETA DE LOS PIKMIN

Los días duran unos 20 minutos y, tras cada uno, la tripulación consume una ración de zumo.

1. **¡CRÍA PIKMIN!** Generamos nuevos llevando flores y cuerpos de enemigos caídos a la Cebolla, nave nodriza de estos seres.
2. **RECOGE FRUTA:** Están esparcidas por los escenarios, hay que descubrir cómo llegar a ellas y extraer su zumo.
3. **AVANZA EN LA TRAMA:** Consiguiendo objetivos como por ejemplo detectar el origen de una señal de radio.

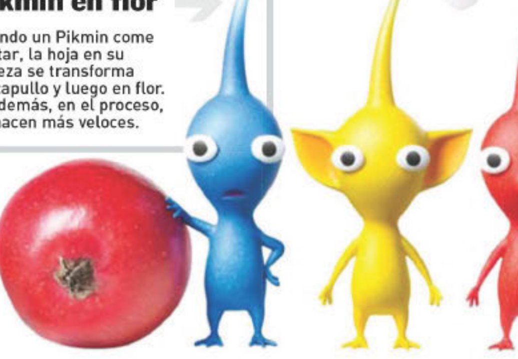
los, y además muchos de los enemigos son también vulnerables a una clase en concreto. Pero como casi siempre está bastante claro qué tipo de Pikmin hay que usar, el reto está más en la exploración y en la gestión de nuestro tiempo. Los bellísimos escenarios naturales son muy laberínticos, y además la cámara, que gira para seguir la acción, no ayuda a memorizarlos. Y cada día del juego (que dura unos 20 minutos) los astronautas consumen una ración de zumo. Así que la clave es repartir los días entre la búsqueda de objetivos que hacen avanzar la trama (por ejemplo, detectar la fuente de una emisión de radio), la cría de Pikmin y la recolección de fruta para sobrevivir.

→ **ASÍ, LA SENSACIÓN DE URGENCIA** y de no poder para ni un segundo que transmitían los ▶▶

Pikmin en flor



Cuando un Pikmin come néctar, la hoja en su cabeza se transforma en capullo y luego en flor. Y, además, en el proceso, se hacen más veloces.



Multijugador: un pequeño extra

Pikmin 3 ofrece dos modos de juego a pantalla partida para dos jugadores. Las Misiones nos invitan a cooperar para recolectar fruta o acabar con enemigos; en la Batalla de Bingo competimos para recoger frutas y enemigos antes que el rival.



EN LAS MISIONES, una buena estrategia para batir récords de tiempo suele ser explorar los escenarios por separado.



LA BATALLA DE BINGO es competitiva: cada jugador tiene un cartón con frutas y enemigos, y debe hacer línea recogiéndolos.



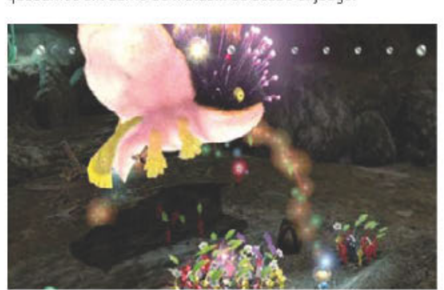
EN ESTAS BATALLAS, cada jugador puede llevar dos astronautas. ¡Podemos jugar con Olimar y Luis, por cierto!



NO HAY LÍMITE DE DÍAS para superar la misión, pero si nos quedamos sin zumo de frutas... se acabó el juego.



ESO SÍ: EN NUESTRA NAVE quedan grabados todos los días de juego, y podemos retomar la aventura desde cualquiera.



LA FAUNA DEL PLANETA de los Pikmin es más variada que nunca. Seres fantásticos con un diseño brillantísimo.



EL PRIMER PIKMIN EN HD (y a 1080p) es uno de los juegos más bonitos del todavía joven hardware de Wii U.



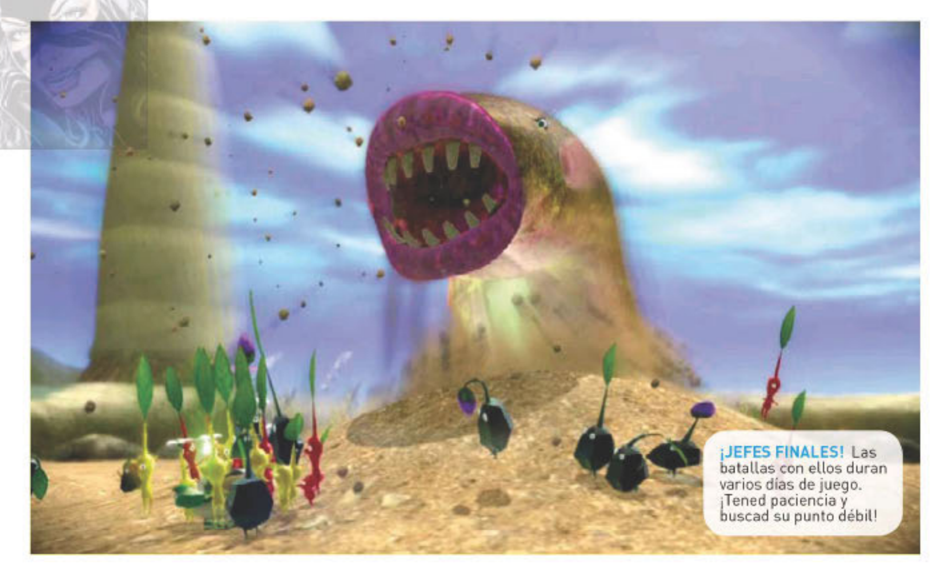
CONTROLAR TRES astronautas es la única manera de alcanzar ciertas zonas de los escenarios. Y nos permite dividir tareas para ir un poco más deprisa.

Exploradores

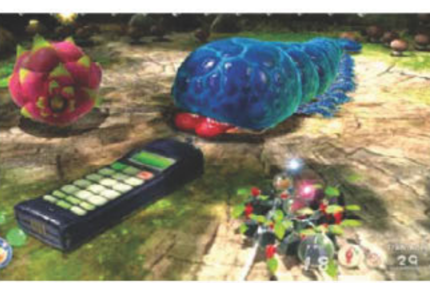
Brittany la bióloga, el ingeniero Alph y el Capitán Charlie son los astronautas del planeta Koppai que llegan al mundo de los Pikmin... en busca de fruta.

▸▸ anteriores *Pikmin* está ahí, si bien suavizada porque no es difícil conseguir una reserva aceptable de zumo, y además porque el juego graba cada uno de nuestros días y siempre podemos recomenzar desde el que queramos.

→ OTRA NOVEDAD DEL DESARROLLO es que tenemos tres astronautas e intercambiamos su control con solo pulsar un botón, dividiendo nuestros 100 Pikmin entre ellos como queramos. Sobre el papel, esto sirve para explorar más rápido, pero a la hora de la verdad lo usamos para automatizar ciertas acciones, por ejemplo dejando a un astronauta en nuestra base para que recoja nuevos Pikmin. La utilidad más real es alcanzar zonas a las que solo podemos llegar cuando un astronauta lanza a otro. Y es que, por si aún no lo hemos dejado claro, en *Pikmin 3* lo más importante es explorar;







LA EXPLORACIÓN ES EL ALMA DE PIKMIN, A CADA PASO TE ESPERA UNA SORPRESA





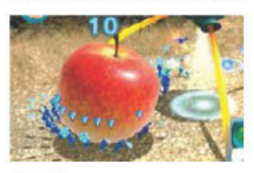
LA DRAKE es nuestra nave. Volvemos a ella cada noche para hacer recuento del zumo que nos queda y planificar el siguiente objetivo.

Dime de qué color eres...

Cada tipo de Pikmin es adecuado contra ciertos enemigos y obstáculos. Necesitamos las cinco clases para avanzar.



ROJOS Y AMARILLOS: Los rojos son ignífugos y feroces en la lucha. Los amarillos resisten la electricidad y los lanzas más alto.



AZULES: También repiten, y su gran valor es que siguen siendo los únicos capaces de sumergirse en el agua.



ROCA: Estos debutantes son los que más daño hacen con un impacto directo y los únicos capaces de romper cristal.



VOLADORES: Perfectos para transportar deprisa. Débiles contra los enemigos terrestres, pero buenos contra voladores.

encontrar la manera de avanzar por un mundo precioso, lleno de criaturas cuyo diseño rebosa imaginación. Se le puede criticar que cuando se acaba te deja con ganas de más, y que los modos multijugador divierten, pero se quedan cortos en opciones. Pero nadie puede discutirle que muy pocos títulos te hacen sentir como un auténtico pionero que pone el pie en un nuevo mundo y que, tras cada esquina, descubre una maravilla inesperada. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Control sencillo, desarrollo profundo: es imposible no engancharse.

El mundo de los Pikmin: es fantástico descubrir cada nueva zona.

Lo peor

Tras tanto tiempo, algo más de veinte horas de juego... y a esperar Pikmin 4.

El multijugador es entretenido, pero muy limitado en opciones y modos.

Alternativas

- **Pikmin 1 y 2** en la línea Wii New Play Control!.
- **Army Corps of Hell,** de Vita, comparte la idea del ejército que te sigue.
- **New Little King's Story,** también de Vita, añade además construcción.

GRÁFICOS Los escenarios son preciosos y sus habitantes parecen vivos.	91
SONIDO Los ruidos de los Pikmin no solo son simpáticos: nos indican su estado.	85
DURACIÓN Unas de 20 horas de aventura no está mal, pero se pasan volando.	81
DIVERSIÓN Sencillo de jugar, pero profundo y bonito. Se disfruta cada segundo.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Un juego de estrategia perfectamente adaptado a los controles de la consola, que transmite la sensación de explorar un mundo desconocido y maravilloso. Si os gustan la fantasía, la aventura y el descubrimiento, no os lo perdáis.





LUIGI ES CAPAZ de abrir portales al mundo de los sueños mientras duerme, para que así Mario pueda entrar dentro.

Dulces sueños y exquisito rol

MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS.

¿Sueñan los fontaneros italianos con almohadas vivientes? Por lo visto sí, pero también con enemigos a los que derrotar.

LA NUEVA AVENTURA ROLERA de los bigotudos (primera de esta serie en 3DS) nos lleva a Isla Almohada, un extraño lugar en el que todo son referencias al sueño y el reposo. Este territorio estaba hace tiempo poblado por los Almohadas, unos curiosos seres que quedaron petrificados debido a las malignas acciones del Conde Pesadillo. Por suerte para ellos, si la cosa trata de dormir y soñar no hay nadie más apropiado que Luigi. Siempre propenso a quedarse dormido en cualquier momento y lugar, en otro contexto podría acusársele de perezoso, pero ahora sus "habilidades" le convierten en un héroe de ensueño. ¡Que por algo estamos en el año de Luigi, y éste es uno de los juegos que lo conmemoran! Gracias a su natural compatibilidad con las ondas de sueño de la isla, es el único capaz de abrir portales al mundo de los sueños con sólo echarse una cabezadita, lo que Mario aprovecha para entrar y destruir los fragmentos de pesadilla que mantienen inanimados a los Almohadas.

EN ESTA DIMENSIÓN ONÍRICA, la jugabilidad adopta una mecánica clásica de desplazamiento lateral (a diferencia del exterior, que está compuesto por entornos tridimensionales), y también hay enemigos que inician combates por turnos al tocarlos. Pero Ma-







EXPLORAR Y LUCHAR

Como es habitual en los juegos de rol, el desarrollo combina partes de exploración y argumento con zonas más enfocadas al combate.

1. ISLA ALMOHADA está llena de personajes con los que hablar, algunos de los cuales os sonarán. Conseguiréis pistas y detalles de la historia gracias a estos diálogos.

2. SI TOCÁIS UN ENEMIGO, iniciaréis un combate con él. Es buena idea que el contacto se produzca saltando sobre ellos o golpeándoles con el martillo para así apuntarse un ataque extra inicial. Pero si tienen pinchos, mejor olvidarse de saltar encima.

3. EN LOS COMBATES controlaréis por turnos a Mario y Luigi. Sus movimientos incluyen saltos, martillazos y, los más poderosos, los ataques tándem, en los que los hermanos unen sus fuerzas.

Mario



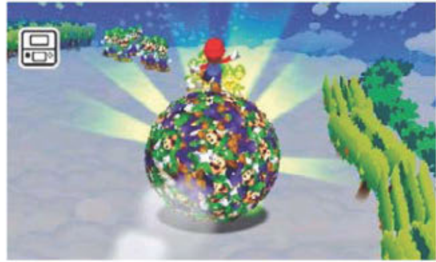
Tras *Super Mario RPG* (SNES), los juegos roleros del fontanero se han dividido en dos sagas: *Paper Mario* y *Mario & Luigi*, aunque sólo la segunda sigue manteniendo bases auténticas de RPG.







LOS COMBATES DE COLOSOS son los momentos más estelares de Luigi, ya que crece y combate como gigante.







LOS ATAQUES LUIGINARIOS usan de distintas maneras a un montón de Luigis Soñadores para atacar al enemigo.

Elementos Luiginarios

En el mundo de los sueños, Luigi Soñador puede fusionarse con diversos elementos. A través de la pantalla táctil, en la que aparece el auténtico Luigi durmiendo, podemos hacerle cosas como estirar su bigote o tocarle la nariz para que estornude, lo cual tiene su efecto en el mundo de los sueños.

LA PANTALLA TÁCTIL muestra siempre a Luigi durmiendo mientras estamos en el mundo de los sueños.

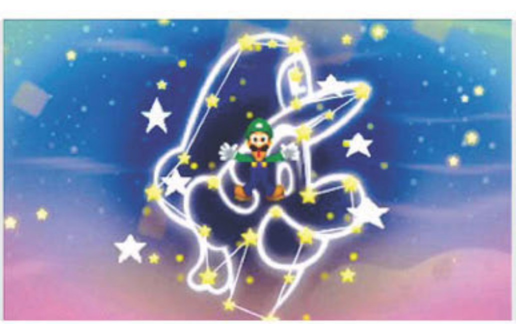


ESTIRAR SU BIGOTE tiene su efecto en este Elemento Luiginario con el que se ha fusionado.



EN EL MUNDO de los sueños, las Luiginaciones apoyan a Mario para causar más daño.

LA CONSTELACIÓN LUIGINARIA es el Elemento Luiginario más divertido y que más juego da. Las estrellas se convierten en Luiginaciones y sobre ellas cabalga Mario: a lo largo de la aventura iréis desbloqueando distintas formas y habilidades.





rio no está solo, y alguien muy especial le ayuda en la tarea de despertar a los Almohadas. Y es que, aunque Luigi está dormido en esas partes del juego, también es capaz de soñar con una versión de él mismo que acompaña a Mario. Esta variante del fontanero de verde, llamada Luigi Soñador, es lo más interesante del juego, tanto para avanzar gracias a sus ingeniosas fusiones con elementos del mundo de los sueños como por sus poderes en combate.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los poderes de Luigi** le convierten en la gran estrella del juego.
- **Combates y exploración** siguen siendo muy divertidos y disfrutables.

Lo peor

- **Algunos jugadores** puede que se cansen con tantos combates.
- **No tiene cooperativo,** que podría haber sido interesante para este juego.

Alternativas

- **Paper Mario: Sticker Star** es un buen juego, aunque menos rolero y no tan inspirado.
- **Fire Emblem Awakening** es un rol más "serio" y enfocado a la estrategia, y uno de los mejores juegos de 3DS.

GRÁFICOS Colorista y variado, a veces nos hace sentir realmente en un sueño.	88
SONIDO Melodías de Yoko Shimomura, compositora de *Kingdom Hearts* y *FF XV*.	88
DURACIÓN 30 horas de aventura y un buen puñado de objetivos opcionales.	93
DIVERSIÓN El juego está lleno de virtudes, y su variado desarrollo convence.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Un estupendo juego, a la altura de sus también destacables predecesores de GBA y DS. El mundo de los sueños y las habilidades de Luigi le dan una muy buena frescura, y por lo demás es acertamente fiel a su fórmula.

Por Borja Abadie 



18 ■ Beat'em up ■ Activision ■ 1 jugador ■ Castellano (solo textos)
■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:







HOLOCAUSTO DE HUMOR

Al mercenario bocazas de la Marvel le gusta tanto repartir espadazos y plomo como soltar todo tipo de gracietas:

1. LOS COMBATES cuentan con un sistema de combos que nos recompensa con experiencia cuanto mayor sea la secuencia de golpes. Resulta bastante adictivo, de lo mejorcito del juego.

2. LAS PARODIAS SOBRE VIDEOJUEGOS nos deparan alguno de los momentos más divertidos. Por ejemplo, se burlan de la toma de decisiones de otros juegos. Aquí, podemos elegir entre pasar de Lobezno o soltarle una bofetada, o mejor dicho, un par de decenas.

3. LOS CHISTES son otra de las constantes. No importa la situación (peligrosa o no) en la que esté Masacre, siempre es momento de simular que le tocas los pechos a una compañera.



MASACRE es un mercenario chiflado al que le encantan las katanas y las armas de fuego.





EL CÓMIC ORIGINAL está muy presente. Además de ver a villanos como Mr. Siniestro o colegas como Lobezno, desbloqueamos viñetas y portadas viejunas originales.

Chimichangas en mal estado

MASACRE

Se regenera como Lobezno, su máscara se parece a la de Spider-Man, su estilo de lucha es calcadito al de Deatstroke y su videojuego... es tan malo como Magneto y Mr. Siniestro juntos.



MASACRE SE UNE A LA LISTA DE SUPERHÉROES con videojuego propio con otro beat´em up que no innova ni arriesga nada en absoluto. Los chistes, la triple personalidad, la forma de pelear de Deadpool o la ruptura constate de la cuarta pared son igualitos que en el cómic, y eso es básico en este tipo de juegos. Además, las referencias a videojuegos, con momentos en 2D y de vista cenital, parodias de quick time events, mofas sobre los juegos de rol japoneses, etc... consiguen levantarnos alguna sonrisita.

→ LA FIDELIDAD AL CÓMIC ES SOBRESALIENTE, pero el sistema de combos no pasa del notable, los chistes aprueban por los pelos, el control no llega al cinco, la cámara es más que insuficiente, el apartado técnico, muy deficiente, y su duración (entre 4 y 5 horas) nos obliga a mandarle a septiembre de por vida. 

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	65
SONIDO	78
DURACIÓN	60
DIVERSIÓN	72

Valoración Una vez esbozadas las sonrisas de rigor, lo único que nos queda es un beat'em up muy corto, mediocre y que no aporta nada al género.

PUNTUACIÓN FINAL 68

Por Jorge S. Fernández

7 ■ Estrategia ■ 2K ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 29,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







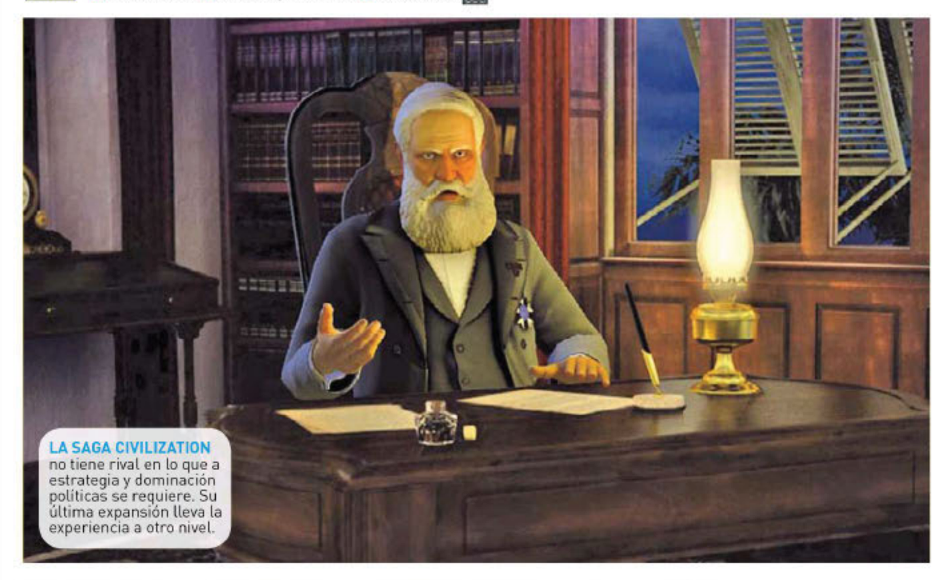
SÉ EL MANDAMÁS DE TU MUNDO

La nueva expansión de *Civilization V* permite revivir la época en que las rutas comerciales eran una tela de araña que llenaba el mundo de caravanas y productos exóticos:

1. EL COMERCIO SE EXPANDE por nuevas vías. Una de las más destacadas es la de la caravana comercial, que nos permite abrir pasillos comerciales con otras civilizaciones y así armonizar nuestras economías en busca de la prosperidad y la riqueza común.

2. LOS NUEVOS ESCENARIOS nos permiten revivir la guerra de secesión norteamericana, donde podemos comandar a las tropas unionistas o a las tropas confederadas. Además, otro de los nuevos escenarios nos mete de lleno en la carrera de las potencias europeas por conquistar África.

3. LAS NUEVAS CIVILIZACIONES disponibles para ser evolucionadas hasta la edad moderna son las siguientes: marroquí, polaca, asiria, brasileña, zulú, portuguesa, indonesia, veneciana, árabe, shoshone y francesa. ¿Cuál preferís?



LA SAGA CIVILIZATION no tiene rival en lo que a estrategia y dominación políticas se requiere. Su última expansión lleva la experiencia a otro nivel.





EL CONGRESO MUNDIAL es una de las nuevas características. Permite adoptar medidas conjuntas con civilizaciones ajenas, de cara a marcar la política internacional.

El poder de jugar a ser político

CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

Como bien saben algunos en España, la política puede ser muy satisfactoria para quien vive de ella... ¿Os apetece gobernar?

SID MEIER Y SU ESTUDIO FIRAXIS llevan muchos años gobernando en el género de la estrategia. Con la nueva expansión de *Civilization V*, se demuestra de nuevo su dominio de la política virtual. La primera novedad es que la doctrina política tiene más importancia que nunca. Podemos elegir entre varias doctrinas: tradicionales, libertarias, basadas en el honor, comerciales, marxistas... Una vez elegida una doctrina, su evolución se puede ramificar a nuestro libre albedrío, en base a elementos como la religión o la confianza en el ejército.

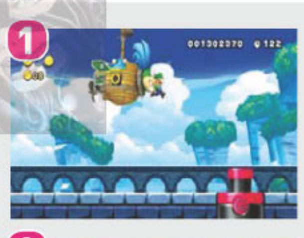
→ EL COMERCIO Y LA CULTURA son las otras dos grandes novedades de *Cambia el mundo*. Por un lado, la apertura de rutas comerciales es una buena forma de expandirnos. Si logramos buenas relaciones diplomáticas, obtendremos muchos réditos, aunque también podremos enfrascarnos en guerras, si lo preferimos. Por otro lado, crear riqueza cultural (edificios, arte, restos arqueológicos) modificará la percepción de otras civilizaciones hacia la nuestra, lo que generará turismo. Técnicamente, el juego es exquisito, incluso en los ordenadores más humildes. La duración es muy considerable, y sólo fallan la BSO y los tiempos de carga. HC

NUESTRO VEREDICTO

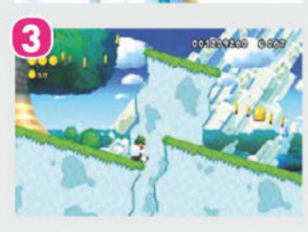
GRÁFICOS	85
SONIDO	75
DURACIÓN	92
DIVERSIÓN	94

Valoración Una expansión que supone una gran vuelta de tuerca a un juego sobresaliente. Sus novedades engancharán hasta a los más exigentes.

PUNTUACIÓN FINAL  91







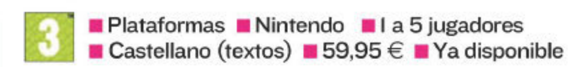
LUIGI Y SUS DIFERENCIAS

Adaptarnos a los movimientos del hermano de Mario nos costará unas cuantas vidas.

1. SALTA MÁS ALTO para lograr alcanzar tierra firme a lo largo de los 82 nuevos niveles del juego. También nos permitirá alcanzar esa tubería imposible o esa Moneda Estrella que se resiste a estar en nuestro poder.

2. CORRE MÁS para terminar los niveles en menos de 100 segundos. Es tan veloz que si logramos superar la fase con exactitud, los completaremos en menos de 50 segundos.

3. DERRAPA MÁS. No siempre sus movimientos obligarán a derrapar, pero si lo hacemos, hemos de tener en cuenta su distancia de frenada.





¡LUIGI AL RESCATE! El hermano de Super Mario es el único que puede salvar a la Princesa Peach de las garras del malvado Bowser y sus hijos.

Un héroe diferente

NEW SUPER LUIGI U

El hermanísimo de Mario protagoniza su propia aventura llena de saltos y retos jamás vistos. Por suerte, el larguirucho héroe tiene habilidades que le van a venir al pelo... del bigote.

TRAS PROTAGONIZAR SU SEGUNDA AVENTURA en solitario con *Luigi's Mansion 2*, el hermano de Mario se pone al frente de este plataformas de scroll lateral. Se trata de un contenido extra descargable de *New Super Mario Bros U* que también se puede adquirir "físicamente" y transforma la aventura original en una nueva experiencia, con 82 niveles más.

Una aventura renovada es lo que ha montado Nintendo celebrar el Año de Luigi, con el mismo mapamundi, sí, pero con todos los niveles adaptados a las características del verdoso fontanero. Luigi tiene un control totalmente diferente a su hermano: por un lado, salta mucho más. Por otro, tiene una distancia de derrape mucho más larga que su hermano. Si no calculamos correctamente la distancia de frenada, perderemos una vida... ¡o nuestro disfraz favorito!

LA DURACIÓN DE LOS NIVELES y la disposición de los enemigos es lo que más destaca de la nueva aventura de Luigi. Cada fase dura 100 segundos y esto nos obligará a ir más rápido de lo habitual para completarlas. Pero no todo parece tan fácil, porque habrá infinidad de enemigos por pantalla, distribuidos de una manera que sacará de quicio hasta al

Luigi

El hermano de Mario es el protagonista en este plataformas que transforma el mapamundi de *New Super Mario Bros U* en desafiantes retos.

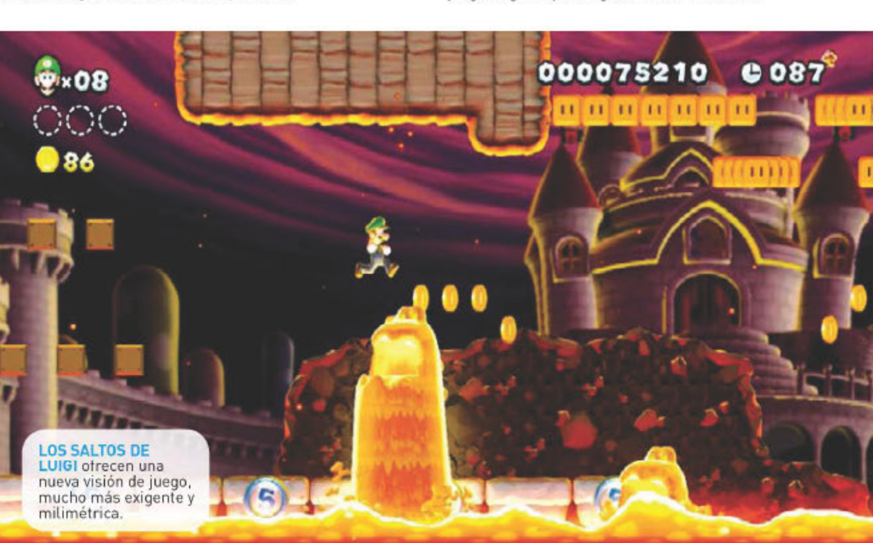




LAS MONEDAS ESTRELLA serán difíciles de encontrar. De hecho algunas ni se ven en la pantalla.



LOS JEFES FINALES no aportan mucho a lo que vimos en el juego original, pero siguen siendo divertidos.



LOS SALTOS DE LUIGI ofrecen una nueva visión de juego, mucho más exigente y milimétrica.

Vuelve el Caco Gazapo

Una de las novedades de *New Super Mario Bros U* eran las persecuciones con el Caco Gazapo. Este ladronzuelo de poca monta no para de robar a los pobres Toad ítems de mucho valor. En esta nueva aventura, el Caco Gazapo tendrá un papel mucho más protagonista y acompañará a Luigi en su aventura.



INVENCIBLE: El Caco Gazapo no recibe daños si se topa con cualquier enemigo del juego... ¡ideal para los más inexpertos!



LADRÓN: Si jugamos la historia nosotros solos, este carismático personaje seguirá haciendo la vida imposible a los Toad.

EL GAMEPAD seguirá ofreciendo la posibilidad de crear bloques para ayudar a los compañeros. Además, podremos jugar con varios mandos de Wii para disfrutar de una experiencia cooperativa divertida y trepidante... ¡Incluso podemos jugar con el Pad Pro de Wii U!





más experimentado del género. Completar los niveles en tan poco tiempo añade un toque especial a esta aventura. *New Super Luigi U* ofrece una jugabilidad rápida y muy dinámica, apta hasta 5 jugadores simultáneos.

Lamentablemente, el diseño de los niveles se recorta considerablemente para ofrecer una aventura más ajustada a su precio. Pese a todo, es una imprescindible para los amantes de las plataformas.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Frenético y divertido. Una experiencia única para el plataformero de pro.

100 segundos El tiempo para completar los niveles ofrece nuevos retos en la saga.

Lo peor

Las batallas finales contra los hijos de Bowser no ofrecen ninguna novedad.

Frustración por la dificultad del juego, sobre todo al inicio de la aventura.

Alternativas

- **New Super Mario Bros U** está más compensado en su jugabilidad.
- **Toki Tori 2** (Wii) Es el plataformas clásico de toda la vida. No tiene el mismo ritmo que un Mario, pero ofrece una experiencia similar.

GRÁFICOS La belleza y el encanto de *NSMBU* se mantienen en esta aventura.	91
SONIDO Melodías poco innovadoras, pero sigue siendo una delicia sonora.	83
DURACIÓN Niveles tan cortos hacen que dure poco, a pesar de la rejugabilidad.	70
DIVERSIÓN Un plus de dificultad al título que le sienta realmente bien.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

Luigi pide paso para ofrecer a los fans de las plataformas una aventura muy rápida, dinámica y en muchas ocasiones, difícil. Si te gustan los retos y eres un crack de la saga *Super Mario*, esta expansión no puede faltar en tu catálogo.

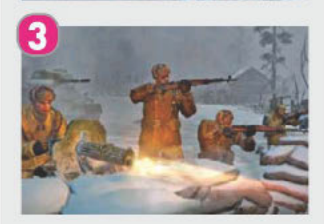
Por Jorge S. Fernández



18 ■ Estrategia ■ Sega ■ 1 - 8 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible







ESTRATEGIA DE GRAN FRIALDAD

El juego se desarrolla de manera íntegra en el frente oriental de la Segunda Guerra Mundial. Con una gran fidelidad histórica, toca repeler a las tropas alemanas valiéndonos de los rigores del crudo y mortal invierno ruso:

1. EL NUEVO MOTOR COLDTECH permite que la meteorología abra un sinfín de posibilidades durante la batalla. Incluso podríamos decir que nunca habrá dos partidas iguales, como consecuencia de los rigores invernales rusos: la nieve sepulta caminos, los lagos se pueden "descongelar" a cañonazos...

2. EL LOOK SOVIÉTICO impregna todo el apartado visual del juego. Los escenarios de hielo son los grandes protagonistas de una campaña bélica que se desarrolla en el invierno de 1941.

3. SI NUESTROS SOLDADOS no están a refugio o cerca de una fuente de calor, los más de 40 grados bajo cero que se encontrarán en la campiña rusa acabarán con ellos en pocos minutos.



RELIC ENTERTAINMENT vuelve al frente bélico con la segunda entrega de su aclamado *Company of Heroes*. Frío en estado puro.





ESSENCE 3.0, el motor gráfico del juego, raya la perfección. Se puede destruir casi cualquier elemento del escenario, aunque exige una tarjeta de vídeo potente.

Vence al crudo invierno ruso

COMPANY OF HEROES 2

El frío de la estepa rusa no lo soportaría ni un esquimal. Napoleón lo comprobó de buena tinta, y también Hitler, al que el Ejército Rojo hizo besar la nieve cuando quiso invadir la Madre Patria.

■ **UN LUSTRO DESPUÉS DE DESLUMBRAR AL MUNDO** con *Company of Heroes*, Relic Entertainment despliega en el campo de batalla una nueva entrega de esta saga de estrategia. El desarrollo es bastante continuista: refriegas en tiempo real con una gran cantidad de opciones para evolucionar y personalizar las tropas. Lo que sí ha cambiado mucho es la ambientación, pues esta vez toca sacar las prendas de lana y viajar hasta el frente soviético de la Segunda Guerra Mundial, cuya climatología condiciona enormemente tanto las misiones del modo Campaña como los enfrentamientos del multijugador.

➔ **EL APARTADO GRÁFICO,** sustentado por el nuevo motor Essence 3.0, es una de las grandes virtudes del juego. Así, su poderío es el socio perfecto del motor meteorológico Coldtech, que se traduce en avalanchas de nieve que pueden sepultar caminos, lagos helados sobre los que podemos desplazar los blindados (a riesgo de que se hundan)... Lo malo de eso es que precisa de una tarjeta de vídeo de gran potencia para moverlo todo con fluidez. *Company of Heroes 2* es un imprescindible para los amantes de la estrategia, pues conserva lo que ya funcionaba y le añade aún más virtudes. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	92
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Una nueva vuelta de tuerca para el género de la estrategia en tiempo real, con un realismo desbordante y un motor climatológico muy novedoso.

PUNTUACIÓN FINAL 91

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.



PS3 - 360 - PC | MOTOGP 13

EL MUNDIAL DE MOTOCICLISMO regresa tras un año sabático, de la mano del estudio Milestone. La licencia está bien aprovechada y el control es satisfactorio, aunque hay "bugs".

Valoración El control sin ayudas es muy bueno, aunque hay "bugs", como algunas carreras que son "infinitas". **69**



PS3 - 360 | TOUR DE FRANCE

LA CARRERA CICLISTA más importante del mundo recibe la entrega anual de rigor, apostando por un control más suave, multijugador a pantalla partida y etapas "enteras".

Valoración El control es menos tosco que otros años, pero lo lastra un apartado técnico paupérrimo. **70**



360 | MINECRAFT

LA EDICIÓN FÍSICA DE MINECRAFT incluye todas las novedades que se han ido lanzando para la versión descargable, como la dimensión El Fin, objetos nuevos y el ansiado Modo Creativo.

Valoración Una vez entendida su mecánica, engancha por completo, pero requiere mucha paciencia. **85**

PS VITA | JAK AND DAXTER TRILOGY



JAK Y DAXTER, el dúo de aventureros creado por Naughty Dog en PS2, vivió una segunda juventud con su adaptación en HD para PS3. Ahora, el pack llega a PS Vita, con opción de cross-buy. Cada una de las tres aventuras se mantiene fiel al espíritu original de PS2, con un gran predominio del plataformeo y la exploración a través de unos entornos llenos de color. Además, hay mejoras, como la inclusión de control táctil.

Valoración Son tres aventuras soberbias, llenas de coleccionables y cosas que hacer. Puede durar, fácilmente, más de treinta horas, aunque hay aspectos mejorables, como el duro control o el popping. **89**

3DS | PROJECT X ZONE

MUCHOS HÉROES de Namco Bandai, Sega y Capcom se unen para salvar el multiverso en este juego de estrategia por turnos. El elenco de personajes es enorme, pues hay 60. La trama se desarrolla en 40 capítulos, cada uno de ellos correspondiente con una batalla. Hay algún elemento de rol, pero, en general, la estrategia es la protagonista absoluta: en combates por parejas, debemos desplazar a nuestras unidades usando puntos.

Valoración Los combates son bonitos de ver y la creciente dificultad engancha, pero lo fía todo a la estrategia, sin apenas componente rolero. Lo peor es que llega sin traducir al castellano. **78**



PS3 | TIME AND ETERNITY

ESTE TÍTULO DE ROL JAPONÉS cuenta con combates de uno contra uno y en tiempo real. El apartado visual combina 2D y 3D, aunque las animaciones son pobres y repetitivas.

Valoración Dirigido especialmente a los fans del género, pero se vuelve muy repetitivo y está en inglés. **73**



Wii U | GAME & WARIO

ESTA COLECCIÓN DE MINIJUEGOS explora las posibilidades jugables del Gamepad de Wii U. Cumple la misión solo a medias: pruebas brillantes se mezclan con otras tópicas o fallidas.

Valoración Algunas pruebas son novedosas y divertidas, pero, de ellas, sólo cuatro admiten el multijugador. **77**



iOS | LIMBO

EL GENIAL JUEGO DE PLAYDEAD se readapta. Los rebuscados puzles, su dirección artística y su ambientación cautivan. Es una gran oportunidad para los que no lo hayan jugado aún.

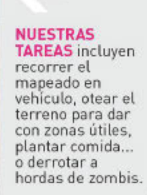
Valoración Un viaje breve, pero totalmente inolvidable, y más a un precio tan ajustado (4,49 euros). **93**

PODEMOS CAMBIAR de personaje si entablamos amistad con NPCs. Si nuestro héroe muere, pasamos a controlar al siguiente.









NUESTRAS TAREAS incluyen recorrer el mapeado en vehículo, otear el terreno para dar con zonas útiles, plantar comida... o derrotar a hordas de zombis.

Xbox 360  ■ Aventura ■ Undead Labs ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 1600 ₵

STATE OF DECAY

Os presentamos uno de los juegos más exitosos de Xbox Live. Y es que los zombis nunca dejan de ser atractivos...

■ UNA INVASIÓN DE ZOMBIS está acabando con toda la población humana y nuestra misión en este juego es... simplemente, sobrevivir. Al estilo de clásicos como "The Walking Dead", debemos buscar un refugio lo bastante seguro, colocar barricadas, buscar víveres y otros supervivientes... El juego se desarrolla en un mundo abierto, así que tenemos libertad total para explorar el escenario y elegir las misiones que queramos superar en cada momento. A medida que cumplimos tareas, mejoramos nuestras habilidades, como la puntería o el "cardio" y encontramos toda clase de armas. Nos harán falta para derrotar a zombis "estándar", otros más agresivos o aulladores que "llaman" a otros no muertos. La sensación de supervivencia está muy lograda, aunque el título tiene sus fallos: ralentizaciones severas, "popping"... Aun así, deberíais darle una oportunidad. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	63
■ SONIDO	68
■ DURACIÓN	84
■ DIVERSIÓN	74

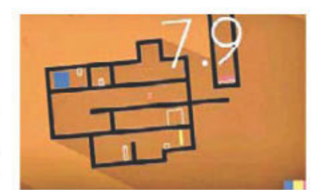
Valoración Una muy acertada adaptación del concepto "supervivencia zombi" a un juego, aunque los errores técnicos estropean algo la experiencia.

PUNTUACIÓN FINAL 74

PS3-Vita | THOMAS WAS ALONE

3 ■Puzle/Plataformas ■Mike Bithell ■1 jugador ■Castellano ■7,49 €

UNOS "ERRORES" DENTRO DE UN ORDENADOR han cobrado vida y han de cooperar para llegar al final de cada nivel, en un desarrollo que combina plataformas y puzle. Estos "personajes" son simples rectángulos, cada uno con habilidades diferentes, como doble salto o flotar en el agua. Además, tienen su propia personalidad, que iremos descubriendo a medida



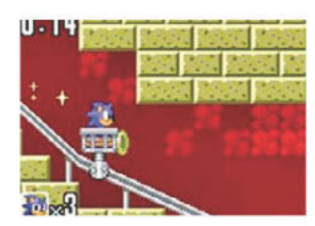
que superamos los niveles. Su dificultad es asequible y la historia muy atractiva.

Valoración Puzles muy bien planteados, buen control y genial historia, aunque es cierto que se hace algo corto. **82**

3DS | SONIC THE HEDGEHOG 2

3 ■Plataformas ■Sega ■1 jugador ■Inglés ■4,99 €

EL SEGUNDO SONIC QUE LLEGÓ A GAME GEAR (y que recuperamos vía Consola Virtual) se separó de la propuesta de Mega Drive con un desarrollo y niveles propios. Aquí debíamos buscar las Esmeraldas del Caos en los escenarios, montar en vehículos como vagonetas o un ala delta y superar temibles duelos finales sin un solo anillo que nos pro-



tegiera. Esta vez hay puntos de salvado y filtros gráficos.

Valoración Buen control, retos divertidos y gráficos con el encanto de principios de los 90, Algunos niveles son muy duros. **79**

PS3-Vita | HOTLINE MIAMI

18 ■Acción ■Devolver Games ■1 jugador ■Castellano ■7,99 €

ACABAR CON LA MAFIA rusa a lo largo de 19 misiones, en un Miami ochentero, es el objetivo de este juego de acción con vista aérea, "look" pixelado y desarrollo "old school". El control utiliza los dos sticks (para movernos y apuntar) y ofrece una gran variedad de armas de fuego y cuerpo a cuerpo, así como máscaras que nos dan habilidades. Un juego sencillo, pero que recurre demasiado al



ensayo y error (morirás mucho hasta dar con la forma de superar los niveles). Buenos gráficos y BSO ponen la guinda a este nuevo juego cross-buy.

Valoración Acción simple y directa, con una estética retro que gustará a los viejunos, aunque abusa mucho del "ensayo y error". **84**

PS3-360 | STORM

3 ■Puzle ■IndiePub ■1 jugador ■Castellano (Textos) ■800

LLEVAR UNA SEMILLA hasta un terreno donde pueda germinar es el curioso planteamiento de este título, que hemos de superar a base de mover nuestro puntero para provocar diferentes efectos atmosféricos. La lluvia, el rayo y el viento provocarán diferentes cambios en los escenarios y abrirán caminos para nuestra semilla, pero hemos de tener en cuenta la estación del año en la que se desarrolle el escenario para



obtener unos efectos u otros. Hay 49 niveles para superar, además de un modo Espíritu en el que visitamos los mismos niveles, con un camino distinto.

Valoración Una propuesta original, estética, relajante y sugerente, aunque algo repetitiva y con dificultad irregular. **79**

PS3-Xbox 360-Wii U-PC
CHRONICLES OF MYSTARA

16 ■Acción ■Capcom ■De 1 a 4 jugadores ■Castellano ■15 €/1200

LOS CLÁSICOS BEAT 'EM UP de Capcom para 4 jugadores basados en "Dungeons & Dragons" regresan en versión descargable y con ligeras mejoras como filtros gráficos, una cámara en "modo recreativa" o retos (ejecutar 50 ataques desesperados, usar 5 anillos, etc.). Eso sí, siguen siendo soberbios juegos que combinan el hack'n slash con los toques roleros y que brillan especialmente cuando jugamos acompañados (ya sea online o en la misma consola), sobre todo porque permiten disfrutar a lo grande de sus enormes jefes finales, los múltiples caminos en los niveles, sus toques roleros o unos míticos personajes.

Valoración Diversión clásica que sigue funcionando de maravilla hoy día, aunque su precio podría ser más ajustado. **85**



EPISODIO



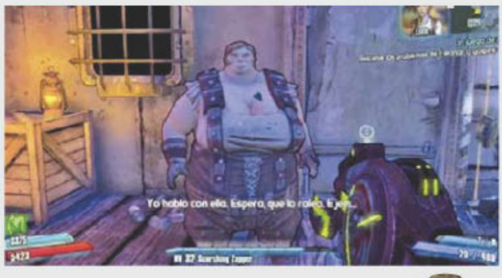
TINA CHIQUITINA actúa de master en esta particular aventura rolera, que se sitúa al mismo y buen nivel que los DLCs anteriormente publicados para *Borderlands 2*.

BORDERLANDS 2
PS3-360-PC | 9,99 € / 800 - 1,77 GB

La mazmorra del dragón

EL ÚLTIMO PACK DE CONTENIDO para el título de 2K (cubierto por el pase de temporada) llega de la mano de Tina Chiquitina, una chiflada más de las que habita Pandora. Tina nos lleva a un particular juego de tablero basado en "Dragones y Mazmorras", donde nos topamos con personajes conocidos (aunque alterados por este mundo de fantasía improvisada), vemos constantes y humorísticas referencias a videojuegos y películas y disfrutamos de nuevas armas, escenarios y enemigos. Sin duda, sus ocho horas de duración son muy frikis y muestran cómo expandir un título por el buen camino.

VALORACIÓN ★★★★☆



VARIOS



CALL OF DUTY: BLACK OPS II
PS3-360-PC
14,99 € / 1200 - 1,94 GB

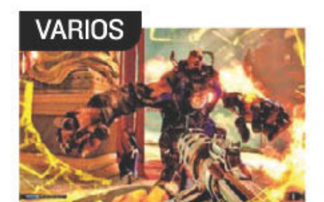
Vengeance

EL SHOOTER SUPERVENTAS recibe su tercer pack, con cuatro mapas para el multi, un arma adicional y, lo más divertido de todo, un mapa para el modo zombi. Lo malo: su alto precio y baja innovación.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



BIOSHOCK INFINITE
PS3-360-PC | 4,99 €/400 - 140 KB

El mejor lote

SI NO COMPRASTEIS una de las ediciones especiales de este estupendo título, ahora podéis tener el DLC que venía en ellas. Comenzar el juego con algo de dinero, ganzúas y ciertos objetos de equipo, además de dos mejoras de armas, está bien, pero llega tarde y tampoco es barato.

VALORACIÓN ★★★☆☆

COCHES



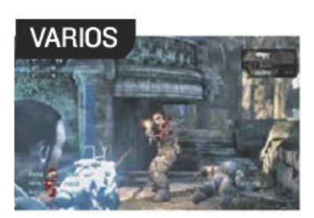
GRID 2
PS3-360-PC | 4,99 €/480 - 30 MB

Pack Supertuning

PARA LOS AMANTES de los vehículos preparados llega este paquete, en el que podemos seleccionar cuatro versiones "vitaminadas" de coches como el Mazda RX-7 o el Subaru Impreza WRX STI. Eso sí, el precio también está "dopado", por mucho que nos guste la velocidad.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



GEARS OF WAR: JUDGMENT
XBOX 360 | 1000 - 195 MB

Lost Relics

CUATRO MAPAS y un nuevo modo de juego para el multiplayer son los contenidos más destacables de este DLC, aunque el coste es elevado si tenemos en cuenta que vienen pocos escenarios para el multi al comprar el juego, lo que debería compensarse con un precio inferior del pack.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

EPISODIOS



FIRE EMBLEM: AWAKENING
3DS | 5,99 €

Pack Fundadores

EL GRAN JUEGO de estrategia de Nintendo sigue recibiendo contenido descargable regularmente. Ahora, este paquete incluye tres episodios, los cuales nos otorgan personajes y objetos al completarlos. Amplía la historia, pero el precio es alto en relación con el coste del juego en sí.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS

GRAN TURISMO 6

A pesar de que lo vais a encontrar como *GT Academy 2013* en PSN, estamos ante la demo del esperado título de velocidad de Sony. Gracias a ella, podemos ver que las nuevas físicas se aprecian claramente y notamos una mejora en la velocidad de los menús del juego. El circuito de Silverstone y tres vehículos Nissan son los elegidos para esta prueba, que concluirá el 28 de julio para aquellos que queráis competir en la GT Academy y el 31 de agosto para todos los demás.





CHRONICLES OF MYSTARA

Dos títulos míticos de Capcom acaban de llegar en formato digital. Su versión de prueba es muy cortita, pero jugar de nuevo a estos clásicos le traerá buenos recuerdos a los más talluditos, aunque en Wii U deberemos esperar un poco más para tenerla disponible.

MOTOGP 13

El juego oficial del campeonato ya está en la calle, así como su demo. Además de para PS3 y 360, al final nos hemos llevado la grata sorpresa de que también ha salido para PC, y en ella elegimos a Rossi o Márquez para correr el GP de Cataluña.

MULTIMEDIA



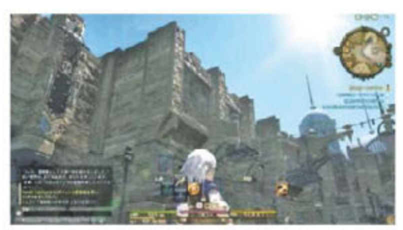
MGS THE LEGACY COLLECTION

Si no habéis jugado a esta mítica saga, os aconsejamos que no veáis el trailer que se acaba de publicar sobre este pack, ya que incluye muchos spoilers. Pero los fans disfrutarán de tanto momento épico junto.



DARK SOULS 2

Siguen creciendo nuestras ganas de hincarle el diente a la segunda parte de *Dark Souls*. A ello contribuyen cuatro recientes vídeos de juego real, en los que varias clases de personajes muestran su estilo de combate.



FINAL FANTASY XIV

A falta de muy poco para su salida, siguen "goteando" vídeos de su relanzamiento. Entre los recientes, hay uno en el que nos explican cómo se adapta la interfaz a PS3, algo complejo al venir de un título puro de PC.



BEYOND: DOS ALMAS

Un vídeo explicativo de su jugabilidad nos presenta situaciones a las que nos enfrentaremos, y los recursos que tendremos para solucionarlas. Eso sí, hay escenas inéditas, por lo que quizá prefiráis no verlo...

NOTICIAS

DESCARGABLES QUE QUEREMOS YA

En un reciente podcast, dos de los máximos responsables de *The Last of Us* han confirmado que este recibirá su primer contenido descargable en una fecha todavía sin concretar. Su historia correrá paralela a la de los protagonistas, por lo que es posible que controlemos a otros personajes para tener una experiencia diferente a lo ya visto.



COMIENZA EL BAILE

La campaña de Navidad se acerca y las compañías han empezado a promocionar sus lanzamientos. En lo que respecta a *Call of Duty: Ghosts*, Activision va a regalar un mapa para el multijugador llamado "Free Fall" (en España será exclusivo de la cadena de tiendas GAME), que tiene como escenario un rascacielos en ruinas que irá destruyéndose al avanzar la partida.

NUEVA ACTUALIZACIÓN PARA NINTENDO 3DS

La portátil sigue recibiendo mejoras en su firmware, no revolucionarias pero sí frecuentes. En esta ocasión, se introducen cambios en la Plaza Mii y aparecen cuatro nuevos juegos para StreetPass, aunque lo más interesante es la posibilidad de hacer una copia de seguridad de la Consola Virtual y los datos de los juegos propios.

DEMO DE PUPPETEER

Este original título, cuyo escenario es un teatro de marionetas, tiene fijado su lanzamiento el próximo 11 de septiembre, pero antes de esa fecha recibiremos una demo para poder probarlo. Se han filtrado pocos detalles, aunque sí se sabe que será diferente a la que ya está disponible en Japón.

La web del mes



"ESPIONAJE" EN TIEMPO REAL

wearedata.watchdogs.com
Como parte de la campaña de *Watch Dogs*, ha aparecido una web en la que tenemos acceso a muchos datos públicos de ciudades como Berlín, Londres o París. Como se entere Obama...



TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Posición anterior	Meses en lista
1	The Last of Us	PS3	! -	1
2	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	↓ 1	5
3	Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca	PS3	↑ 10	6
4	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	↓ 2	4
5	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	→ 5	3
6	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↑ 9	8
7	Halo 4	XBOX 360	R -	1
8	Mass Effect Trilogy	PS3 - XBOX 360 - PC	R -	1
9	GTA IV	PS3 - XBOX 360 - PC	R -	1
10	Xenoblade Chronicles	Wii	R -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA V
PS3 - XBOX 360

Tras la infinita espera que llevamos, los dos meses que quedan para que llegue esta maravilla ya casi se antojan como una menudencia.

FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE



2 Watch Dogs
PS3 - 360 - Wii U - PC PS4 - XBOX ONE

El hacker Aiden Pearce llegará a casi todas las plataformas presto a convertirse en uno de los personajes del año.

FECHA: 21 DE NOVIEMBRE



3 Gran Turismo 6
PS3

Gracias a la demo gratuita del simulador de Polyphony Digital, este mes ha dado comienzo la edición 2013 de la aclamada GT Academy.

FECHA: NAVIDAD DE 2013



4 Assassin's Creed IV: Black Flag
PS3 - 360 - Wii U - PC - PS4 - XBOX ONE

Edward Conway ya tiene sus espadas afiladas para triunfar en las aguas del Caribe.

FECHA: 31 DE OCTUBRE



5 Beyond: Dos almas
PS3

El título de Quantic Dream será otra de las maravillas que pongan el broche de oro al excelente año de PlayStation 3.

FECHA: 11 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... THE LAST OF US

La valoración de Hobby Consolas (nº 263) fue de 95.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





El mejor juego de PS3
Alberto G. González

"Seguirá dando que hablar durante mucho, debido a su espectacular historia, con los personajes más realistas hasta la fecha".

NOTA 100



Una aventura indescriptible
Dani Bueno

"Su impresionante historia, su jugabilidad distintiva y sus gráficos ponen en duda por qué se hace una nueva generación de consolas".

NOTA 99



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	The Last of Us — PS3	94	95/100 "Una obra maestra que cualquiera debería jugar"	-/40 No disponible	10/10 "La mejor exclusividad de PS3 y un imprescindible"	9,5/10 "No es fácil, pero lo recordarás durante mucho tiempo"	8/10 "Demuestra por qué la humanidad merece sobrevivir"	10/10 "Es como el mejor vino, como la esmeralda más pulida"
2	Bioshock Infinite — PS3 - XBOX 360 - PC	94	95/100 "Como el *Bioshock* original, te atrapa y no te suelta"	37/40 No disponible	9,5/10 "Creerás de verdad que una ciudad puede volar en el aire"	10/10 "La exploración de Columbia y la historia son inolvidables"	9/10 "Un juego estupendo, con un final que tardarás en olvidar"	9/10 "Columbia es al cielo lo que Rapture fue al océano"
3	Fire Emblem Awakening — 3DS	91	93/100 "De lo más satisfactorio que ha ofrecido una portátil jamás"	36/40 No disponible	9,6/10 "El mejor de su clase, obligatorio en cualquier jugoteca"	9/10 "Una experiencia intensa y fresca que obliga a pensar"	8,5/10 "Sus fascinantes personajes hacen de él una joya"	9/10 "Un excelente juego de estrategia, rico y muy profundo"
4	Animal Crossing NL — 3DS	90	93/100 "Ser alcalde lo hace más personalizable que nunca"	39/40 No disponible	9,6/10 "¿Quién necesita la vida real teniendo este *New Leaf*?"	8,5/10 "Ofrece una de las experiencias más puras del mundillo"	8/10 "Un descarado regreso que gustará a novatos y veteranos"	9/10 "Una excepción a la regla de que es mejor reinventarse"
5	Tomb Raider — PS3 - XBOX 360 - PC	88	93/100 "Excelente trabajo para rescatar a Lara del ostracismo"	38/40 No disponible	9,1/10 "Un nuevo inicio que le hace justicia a un personaje icónico"	9,25/10 "Su fantástica campaña lo convierte en imprescindible"	8,5/10 "Es una aventura de acción de lo más apasionante"	9/10 "Redefine a Lara Croft y la prepara para el futuro"
6	GRID 2 — PS3 - 360 - PC	86	90/100 "Codemasters no se cansa de hacer juegazos de coches"	-/40 No disponible	8/10 "Un juego de velocidad divertido y muy consistente"	8,25/10 "Buen juego, pero no es la revelación que prometía ser"	8,5/10 "Es una combinación excitante de arcade y simulación"	9/10 "Entre los mejores juegos de velocidad de la generación"
7	Company of Heroes 2 — PC	80	91/100 "Su realismo y la influencia del clima son estupendos"	-/40 No disponible	8,4/10 "Repite muchos elementos de la primera entrega"	8/10 "Innova con el clima, pero no mejora a su predecesor"	7,5/10 "Entretenido, aunque la IA es un poco inconsistente"	7/10 "No es una revolución, pero sí una sólida continuación"
8	New Super Luigi U — Wii U	78	85/100 "Es frenético en ritmo y divertido de principio a fin"	34/40 No disponible	7,3/10 "Su control es genial, si bien no es nada novedoso"	8/10 "Recicla cosas, pero Nintendo nunca falla con esta saga"	8,5/10 "No introduce cambios, pero es un auténtico desafío"	6/10 "Es desafiante, pero de Nintendo cabe esperar algo más"
9	Project X Zone — 3DS	77	78/100 "Su espectacularidad compensa la nula variedad"	34/40 No disponible	8/10 "Pese a su confusa historia, es un gran RPG táctico"	7,75/10 "Muy llamativo y visual, aunque su historia es difusa"	6,5/10 "El plantel es enorme, pero tiene muy poco de estrategia"	-/10 No disponible
10	Game & Wario — Wii U	66	77/100 "Cumple a medias el objetivo de explotar el Gamepad"	31/40 No disponible	5,1/10 "Tiene algunas ideas buenas, pero le falta inspiración"	8/10 "Humor para demostrar por qué Wii U es especial"	5/10 "Hay pocos minijuegos y aún menos que sean buenos"	6/10 "Llega seis meses tarde y Wario se merece algo mejor"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



La cumbre de PS3

Andrés Macho

"Ponerse en la piel de Joel y Ellie es una gran experiencia, el mejor broche para acabar una generación. Imperdible si se tiene una PS3".

NOTA 97



Experiencia artística

Álex Iglesias

"Es como formar parte de una película o incluso, con tan buena historia, de un libro, algo que es inalcanzable para el 99% de los videojuegos".

NOTA 96



Una obra maestra

Javi Tovar

"Su historia es brillante, gracias a los personajes más humanos que ha habido en un juego, y los gráficos exprimen PS3 hasta los huesos".

NOTA 94

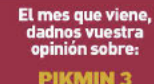


Es un poco surrealista

José M. Cano

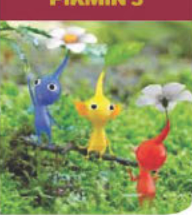
"Destacan los gráficos y el guión, pero, quitando eso, queda un survival horror a lo *The Walking Dead* que es un poco surrealista".

NOTA 80



El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

PIKMIN 3



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PS3



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	29,95 €
4 Red Dead Redemption	96	29,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
6 The Last of Us	95	59,95 €
7 Bioshock Infinite	95	64,95 €
8 Gran Turismo 5	95	29,95 €
9 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
10 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €

El juego del mes

MOTOGP 13

Tras tomarse un año sabático, la licencia del Mundial de motociclismo ha vuelto de la mano del estudio Milestone. El juego cuenta con todos los pilotos y los equipos de MotoGP, Moto2 y Moto3, así como con los 18 circuitos. El control se sitúa a caballo entre arcade y simulación.

360



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Bioshock Infinite	95	64,95 €
5 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
7 Gears of War 3	94	29,95 €
8 Halo 4	94	64,95 €
9 Forza Motorsport 4	94	29,95 €
10 FIFA 13	94	49,95 €

El juego del mes

MASACRE

En plena sequía de julio y a la espera de la potente avalancha de títulos que dará comienzo en el mes de agosto, el "machacabotones" del peculiar Masacre puede ser una buena opción para apurar las horas. Eso sí, sus cómics le han visto pasar mejores momentos.

3DS



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4 Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
5 Animal Crossing: NL	93	39,95 €
6 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
7 Mario & Luigi: D. Team (NUEVO)	92	39,95 €
8 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
9 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
10 DK Country Returns 3D	90	39,95 €

El juego del mes

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM

Luigi continúa su año grande con este título, que se une a *Luigi's Mansion 2* y a *New Super Luigi U*. En esta nueva entrega de su saga rolera, a Mario y a él les toca rescatar a Peach viajando entre el mundo real y el de los sueños.

PS VITA



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Mortal Kombat	92	51,00 €
5 A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7 Little Big Planet	90	19,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9 Need for Speed: MW	90	49,95 €
10 Gravity Rush	87	19,95 €

El juego del mes

JAK AND DAXTER TRILOGY

Una de las mejores sagas de plataformas de la última década llega a PS Vita, y lo hace por partida triple. Este recopilatorio incluye *Jak and Daxter: El legado de los precursores*, *Jak 2: El renegado* y *Jak 3*.

Wii U



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2 Pikmin 3 (NUEVO)	93	47,95 €
3 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
4 NBA 2K13	93	29,95 €
5 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
6 Mass Effect 3	92	69,95 €
7 Lego City Undercover	91	59,95 €
8 FIFA 13	91	49,95 €
9 Batman Arkham City	90	59,95 €
10 Darksiders II	90	59,95 €

El juego del mes

PIKMIN 3

Tras muchos años de espera, los Pikmin por fin han regresado a su hogar. La tercera entrega de la famosa saga de Nintendo ha vuelto a la acción por todo lo alto. Nunca había sido tan divertido convertirse en el comandante de estos bichejos para que recojan cualquier objeto del escenario.

PC



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	59,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6 StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7 Mass Effect 3	96	19,95 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite	95	49,95 €
10 Secret of Monkey Island	95	9,99 €

El juego del mes

COMPANY OF HEROES 2

Esta secuela del aclamado título de estrategia nos traslada al frente ruso de la Segunda Guerra Mundial. Al mando del Ejército Rojo, debemos plantar cara no sólo a la Alemania nazi, sino también a la nieve y el hielo.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

estrategia consolera

El género táctico es más propio de PC, pero cada vez se prodiga más en consolas, como se ha podido ver en los últimos tiempos.



3DS 44,95 €

1 FIRE EMBLEM AWAKENING

La saga de rol táctico de Nintendo cuenta ya con un extenso bagaje. La última entrega, aparecida hace sólo unos meses, se ha convertido en uno de los títulos estrella del catálogo de 3DS. Su sistema de combate se basa en turnos y hay posibilidades como que los personajes mueran (y nunca más los podamos volver a usar), casamientos entre soldados, nacimientos de niños que luego se alistarán...



Gameboy Advance Descatalogado

2 ADVANCE WARS

Es otra saga que muestra el buen quehacer de Nintendo en el género de la estrategia. Por turnos, debíamos mover tropas terrestres, aéreas y navales en medio de una guerra entre países.



Wii U 47,95 €

3 PIKMIN 3

Se ha hecho de rogar, pero la tercera entrega de *Pikmin* ya está aquí. Igual de adictivo que en Gamecube, debemos comandar a unos pequeños seres para que recojan objetos de la naturaleza.



PS3 - Xbox 360 - PC 29,95 €

4 XCOM: ENEMY UNKNOWN

El estudio Firaxis, responsable de la saga *Civilization*, firmó este renacimiento del famoso juego de estrategia de los 90. Su mezcla de acción y táctica es excelente.



PS3 Descatalogado

5 VALKYRIA CHRONICLES

Con un marcado estilo de anime, las batallas de este título de Sega mezclaban elementos en tiempo real con mecánicas de turnos. El comandante Welkin debía salvar el país de Gallia de la destrucción.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	360
3	Tomb Raider	360
4	Dishonored	360
5	Castlevania: Mirror...	3DS
6	CoD: Black Ops II	PS3
7	God of War Ascension	PS3
8	DK Country Returns	3DS
9	Crysis 3	PC
10	Ni no Kuni	PS3

Alberto Lloret

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	360
3	GTA: San Andreas	PS2
4	The Walking Dead	PS3
5	Zelda: Ocarina of T.	3DS
6	Chronicles of Mystara	360
7	Red Dead Redempt.	PS3
8	MGS: Peace Walker	PSP
9	Animal Crossing NL	3DS
10	Guacamelee!	Vita



David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	The Last of Us	PS3
5	Bioshock Infinite	PS3
6	Ni no Kuni	PS3
7	Red Dead Redempt.	PS3
8	Battlefield 3	PS3
9	Tomb Raider	PS3
10	Pikmin 3	Wii U

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	360
7	The Last of Us	PS3
8	Heavy Rain	PS3
9	Super Mario Galaxy 2	Wii
10	Sonic 2	3DS

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Black Ops II	PS3 - 360 - WII U - PC
4	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC
5	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

50 HÉROES EN PARO

REFERENCIA: Viejas glorias del mundo consolero se ofrecen para regresar al ámbito laboral, en el que otrora fueron grandes iconos, preferentemente para protagonizar "reboots" o nuevas entregas que se alejen del refrito fácil.

MIKE HAGGAR
Alcalde_Justiciero@capcom.com
902-1989-1995



GORDON FREEMAN
Fisico_Balistico@valve.com
902-1998-2004



RYO HAZUKI
Schoolboy_Vengador@sega.com
902-2000-2001



BILL RIZER
Mad_Dog@konami.com
902-1987-2007

JOE MUSASHI
Ninja_Saltimbanqui@sega.com
902-1987-1993



AVENTUREROS

A estos parados no les importaría cogerse el petate y experimentar nuevas emociones en cualquier parte. Es un nicho laboral inagotable que las empresas saben apreciar.



RYO HAZUKI

✔Fecha de alta laboral: 2000 ✔Fecha de baja: 2001 ✔Currículum: Shenmue, Shenmue II ✔Empresa: Sega ✔Lugares: Dreamcast, Xbox

SE OFRECE PARA: El hijo de Iwao Hazuki se fue de vacaciones forzadas justo cuando más interesante se ponía su aventura de venganza contra Lan Di. Hay quien vendería su alma para que Yu Suzuki hiciera una tercera entrega, que perfectamente podría ser un "sandbox" al estilo de *Yakuza*.

TOEJAM & EARL

✔Alta: 1992 ✔Baja: 2002 ✔Currículum: ToeJam & Earl, Panic on Funkotron, ToeJam III ✔Empresa: Sega ✔Lugares: Megadrive, Xbox

SE OFRECEN PARA: Los alienígenas más raperos debían recuperar las piezas de su nave espacial, tras estrellarla en la Tierra. Estaría bien que las pudieran volver a recuperar con un plataformas en 3D y con cooperativo.



DAVE MILLER

✔Alta: 1987 ✔Baja: 1987 ✔Currículum: Maniac Mansion ✔Empresa: Lucas Arts ✔Lugares: PC, NES, Amiga, Atari...

SE OFRECE PARA: Ron Gilbert creó a este personaje, cuya aventura gráfica parodiaba el terror de serie B. Hoy, la licencia la tiene Disney, aunque a su creador original le gustaría recuperarla.

LOST VIKINGS

✔Alta: 1992 ✔Baja: 1997 ✔Currículum: The Lost Vikings, The Lost Vikings 2 ✔Empresa: Blizzard ✔Lugares: Megadrive, Super Nintendo, PSOne, Saturn, Gameboy Advance, PC

SE OFRECEN PARA: Ante el abandono que sufren los puzles, a Erik, Baleog y Olaf les gustaría volver a viajar en el tiempo y combinar sus habilidades para poder avanzar y acabar con el alienígena Tomator.







EDWARD CARNBY

✔Alta: 1992 ✔Baja: 2008 ✔Currículum: Alone in the Dark 1, 2 y 3, The New Nightmare, Inferno ✔Empresa: Infogrames, Atari ✔Lugares: PC, PS, Saturn, Dreamcast PS2, PS3, Xbox 360...

SE OFRECE PARA: Como detective de sucesos paranormales que es, tiene mucho trabajo potencial que ofrecer. Si no, siempre podrá irse con Iker Jiménez.

JOE MUSASHI

✔Alta: 1987 ✔Baja: 1993 ✔Currículum: Shinobi, The Revenge of Shinobi, The Silent Fury, Shinobi III: Return of the Ninja Master... ✔Empresa: Sega ✔Lugares: Master System, Megadrive, Game Gear

SE OFRECE PARA: Shinobi fue una saga de éxito en las consolas de Sega. Luego, ha habido entregas en PS2 y 3DS, pero ninguna protagonizada por Joe Musashi. Un "hack and slash" le sentaría de lujo.





DANIEL FORTESQUE

✔Alta: 1998 ✔Baja: 2000 ✔Currículum: MediEvil, MediEvil II ✔Empresa: Sony ✔Lugares: PSOne, PSP

SE OFRECE PARA: Si Sir Daniel ya volvió un día de la tumba, hay motivos para que vuelva a suceder. Muchos nos morimos por volver a ver su lustroso esqueleto.

MIKE LE ROI

✔Alta: 1999 ✔Baja: 2002 ✔Currículum: Shadow Man, Shadow Man: 2nd Coming ✔Empresa: Acclaim ✔Lugares: PSOne, Nintendo 64, Dreamcast, PS2, PC

SE OFRECE PARA: A la Zona Muerta y la Máscara de las Sombras les encantaría volver a ver al pobre Shadow Man.

JAMES POND

✔Alta: 1991 ✔Baja: 1993 ✔Currículum: Underwater Agent, Codename Robocod, Operation Starfish... ✔Empresa: EA ✔Lugares: Megadrive, SNES, PS, DS...

SE OFRECE PARA: Tras recibir infinidad de "ports", quiere emociones nuevas y volver a lucir su traje metálico de Robocod.

RIKIMARU

✔Alta: 1998 ✔Baja: 2009 ✔Currículum: Tenchu Stealth Assassins, Tenchu 2, La ira del cielo... ✔Empresa: Ubisoft ✔Lugares: PSOne, PS2, Xbox, PSP, Wii

SE OFRECE PARA: Este ninja podría continuar con el sigilo o bien lanzarse al "hack and slash" a tumba abierta.

PELEADORES

Ya sea usando los puños en forma de "beat'em up" o armas cortantes en forma de "hack and slash", los expertos en mamporros nunca se cansan de atizar.

GILIUS THUNDERHEAD

✔**Fecha de alta laboral:** 1989 ✔**Fecha de baja:** 1991 ✔**Currículum:** Golden Axe, Golden Axe II ✔**Empresa:** Sega ✔**Lugares:** Coin-op, Megadrive

SE OFRECE PARA: El enano más famoso de la historia (con permiso de Tyrion Lannister) colgó el hacha, el casco de cuernos y la magia eléctrica hace más de veinte años. Tras ver con horror el intento de reseteo de *Golden Axe* de 2008, quiere "desjubilar" el arma y liarse a cortar lomos.

ADAM, AXEL Y BLAZE



✔**Alta:** 1989 ✔**Baja:** 1994 ✔**Currículo:** Streets of Rage 1-2-3 ✔**Empresa:** Sega ✔**Lugares:** Megadrive, Coin-op, Master System, Game Gear

SE OFRECE PARA: Esta terna de policías fue un icono de Megadrive. Con la única ayuda de sus puños, se enfrentaban al Sindicato, liderado por Mister X. No hay mejores candidatos a resucitar el género del "beat'em up".



BILLY LEE Y JIMMY LEE

✔**Alta:** 1987 ✔**Baja:** 1994 ✔**Currículum:** Double Dragon I-II-III-IV-V ✔**Empresa:** Technos Japan ✔**Lugares:** Coin-op, Megadrive, Super Nintendo, Neo Geo...

SE OFRECEN PARA: Los gemelos de esta prolífica saga serían otros claros candidatos a renovar el género del "beat'em up", con su Sou-Setsu-Ken.

VIEWTIFUL JOE

✔**Alta:** 2003 ✔**Baja:** 2005 ✔**Currículum:** Viewtiful Joe, Viewtiful Joe 2, Red Hot Rumble, Double Trouble! ✔**Empresa:** Capcom ✔**Lugares:** Gamecube, PS2, PSP, DS

SE OFRECE PARA: Fue de las primeras creaciones de Hideki Kamiya, el padre de *Bayonetta*. Sólo tendría que volver a mezclar golpes y saltos a todo color.





SAMANOSUKE AKECHI



✔**Alta:** 2001 ✔**Baja:** 2004 ✔**Currículum:** Onimusha Warlords, Onimusha 3: Demon Siege ✔**Empresa:** Capcom ✔**Lugar:** PS2

SE OFRECE PARA: Este samurái, que fue uno de los emblemas de PS2, contaba con un guante capaz de absorber almas. Sus espadas piden a gritos volver a rajar carne de demonio.



CAPTAIN COMMANDO

✔**Alta:** 1991 ✔**Baja:** 1991 ✔**Currículum:** Captain Commando ✔**Empresa:** Capcom ✔**Lugares:** Coin-op, Super Nintendo, PSOne

SE OFRECE PARA: La "exmascota" de Capcom daba rienda suelta a los golpes en Metro City. Mejor que en manuales de instrucciones, sería verle protagonizando otro juego.



MIKE HAGGAR

✔**Alta:** 1989 ✔**Baja:** 1995 ✔**Currículum:** Final Fight 1-2-3-Guy ✔**Empresa:** Capcom ✔**Lugares:** Coin-op, SNES...

SE OFRECE PARA: El alcalde de Metro City debía luchar contra los Mad Gear, que habían secuestrado a su hija. Seguro que aún sigue deseoso de dar "caricias".



GENE

✔**Alta:** 2006 ✔**Baja:** 2006 ✔**Currículum:** God Hand ✔**Empresa:** Capcom ✔**Lugar:** PS2

SE OFRECE PARA: Este excursionista parodiaba a los "beat'em up" clásicos. Recuperar su figura sería un golpe de efecto, pues fue un título de culto.



RAZIEL

✔**Alta:** 1999 ✔**Baja:** 2003 ✔**Currículum:** Soul Reaver, Soul Reaver 2, Legacy of Kain Defiance ✔**Empresa:** Eidos ✔**Lugares:** PS, Dreamcast, PS2, XB, PC

SE OFRECE PARA: Este espectro sigue teniendo afilada su segadora espiritual, por si tiene que volver a absorber almas.



GOEMON

✔**Alta:** 1991 ✔**Baja:** 2005 ✔**Currículum:** Ganbare Goemon, Mystical Ninja Starring Goemon... ✔**Empresa:** Konami ✔**Lugares:** GB, SNES, N64, DS, PSOne...

SE OFRECE PARA: Este ninja se ha prodigado poco fuera de Japón, pero las entregas de Nintendo 64 fueron un éxito.

SALTADORES

La profesión del saltimbanqui entraña el riesgo continuo de descalabrarse contra el suelo o acabar en el abismo, pero a estos personajes no les importa: saben cómo brincar.

BANJO Y KAZOOIE

✔**Fecha de alta laboral:** 1998
✔**Fecha de baja:** 2008 ✔**Currículum:** Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie, Grunty's Revenge, Baches y cachivaches
✔**Empresa:** Rare ✔**Lugares:** Nintendo 64, Xbox 360, Gameboy Advance

SE OFRECEN PARA: Este oso y esta gaviota fueron dos de los iconos de Nintendo 64, donde se decicaron a recoger piezas de oro. Luego, Rare fichó por Microsoft y la entrega para Xbox 360 no fue tan buena, pero seguro que se muestran en Xbox One.



ABE

✔**Alta:** 1997 ✔**Baja:** 2000
✔**Currículum:** Oddworld: Abe's Oddysee, Oddworld: Abe's Exoddus
✔**Empresa:** Sony ✔**Lugares:** PS, PC

SE OFRECE PARA: Este año habrá un "remake", pero el mudokon Abe quiere plataformas y puzles inéditos.



CRASH BANDICOOT

✔**Alta:** 1996 ✔**Baja:** 2004 ✔**Currículum:** Crash Bandicoot 1-2-3, Huge Adventure, Wrath of Cortex, Ripto's Damage...
✔**Empresas:** Sony, Activision ✔**Lugares:** PSOne, GBA, PS2, Gamecube, Xbox

SE OFRECE PARA: Este marsupial llegó a ser la mascota de Sony. Andy Gavin, uno de sus creadores, ya ha dicho que le gustaría hacer un "reboot" de la saga.



EARTHWORM JIM

✔**Alta:** 1994 ✔**Baja:** 1999
✔**Currículum:** Earthworm Jim, Earthworm Jim 2, Earthworm Jim 3D...
✔**Empresa:** Playmates ✔**Lugares:** Megadrive, SNES, GB, PS, N64...

SE OFRECE PARA: Este gusano lleva mucho tiempo perdido en el espacio.



TOMBI

✔**Alta:** 1998 ✔**Baja:** 1999 ✔**Currículum:** Tombi, Tombi 2: The Evil Swine Return
✔**Empresa:** Sony ✔**Lugar:** PSOne

SE OFRECE PARA: Este niño salvaje de pelo rosado fue uno de los iconos de la primera PlayStation. En un mundo a caballo entre las 2D y las 3D, debía enfrentarse a los cerdos diabólicos. Ver una entrega en PS4 o Vita sería lo más.



PITFALL HARRY

✔**Alta:** 1982 ✔**Baja:** 2008
✔**Currículum:** Pitfall, Beyond the Jungle, The Mayan Adventure...
✔**Empresa:** Activision ✔**Lugares:** Atari, Megadrive, SNES, PS2, Wii...

SE OFRECE PARA: Si Indiana Jones volvió, ¿por qué no lo va a hacer él?

CONKER

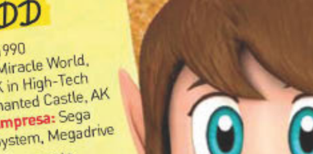
✔**Alta:** 1999 ✔**Baja:** 2005 ✔**Currículum:** Conker's Pocket Tales, Conker's Bad Fur Day, Conker: Live & Reloaded ✔**Empresa:** Rare
✔**Lugares:** Gameboy Color, Nintendo 64, Xbox

SE OFRECE PARA: Esta ardilla tan mona es, en realidad, un pequeño demonio amante del alcohol, la violencia y las parodias. Es otro ejemplo de que, para Rare, cualquier tiempo pasado fue mejor. No sería raro que regresara.

ALEX KIDD

✔**Alta:** 1986 ✔**Baja:** 1990
✔**Currículum:** AK in Miracle World, AK The Lost Stars, AK in High-Tech World, AK in the Enchanted Castle, AK in Shinobi World ✔**Empresa:** Sega
✔**Lugares:** Master System, Megadrive

SE OFRECE PARA: La mascota primigenia de Sega lleva casi un cuarto de siglo en el dique seco. Sus potentes manos están aburridas.







GEX

✔**Alta:** 1994 ✔**Baja:** 1999
✔**Currículum:** Gex, Gex: Enter the Gecko, Gex 3 ✔**Empresa:** Crystal Dynamics ✔**Lugares:** 3DO, PS, N64...

SE OFRECE PARA: Esta lagartija se pirraba por ver la televisión. Hoy en día, seguro que le encantaría Internet.

WONDER BOY

✔**Alta:** 1986 ✔**Baja:** 1992 ✔**Currículum:** Wonder Boy, WB in Monster Land, WB in Monster Lair, WB: The Dragon's Trap, WB in Monster World ✔**Empresa:** Sega ✔**Lugares:** Master System, Mega Drive, Coin-op

SE OFRECE PARA: Este cavernícola era un especialista en tirar hachas por el aire e incluso en usar un monopatín. Su novia lleva ya demasiado tiempo sin ser secuestrada...



PISTOLEROS

Los disparos han sido el pan nuestro de cada día en los videojuegos. Estos héroes de gatillo fácil quieren seguir ganándose la vida a su costa.

GORDON FREEMAN

✔**Fecha de alta laboral:** 1998 ✔**Fecha de baja:** 2004 ✔**Currículum:** Half-Life, Half-Life 2 ✔**Empresa:** Valve ✔**Lugares:** PC, Xbox, PS3, Xbox 360

SE OFRECE PARA: Este físico teórico es el protagonista de uno de los mejores shooters de la historia (para muchos, el mejor). Tras un experimento fallido, se vio obligado a empuñar armas y a vestir un traje especial que le dotaba de diversas habilidades. Es cuestión de tiempo que Valve se decida a preparar una tercera entrega. PS4 y Xbox One pueden ser la excusa perfecta.

ROBO Y MOBO

✔**Alta:** 1991 ✔**Baja:** 1991 ✔**Currículum:** Bonanza Bros ✔**Empresa:** Sega ✔**Lugares:** Coin-op, Megadrive, Master System, Amiga

SE OFRECEN PARA: Estos dos tipos vivían de desvalijar propiedades ajenas. A punta de pistola de bolas, debían robar objetos, evitando a polis y guardias. Un día, los metieron en la cárcel y nunca más se supo de ellos.





TUROK

✔**Alta:** 1997 ✔**Baja:** 2008 ✔**Currículum:** Turok, Turok 2, Turok 3, Turok Evolution... ✔**Empresa:** Acclaim, Propaganda Games ✔**Lugares:** N64, PC, Gameboy Color, PS2, GC, PS3, 360...

SE OFRECE PARA: Los dinosaurios no estaban tan extinguidos como se creía. En el futuro, puede que resurjan y se precise a Turok para "anestesiarlos".



BILL RIZER

✔**Alta:** 1987 ✔**Baja:** 2007 ✔**Currículum:** Contra, Super Contra, Operation C, Contra III, Contra 4... ✔**Empresa:** Konami ✔**Lugares:** NES, Coin-op, MSX, Gameboy, PS2, DS...

SE OFRECE PARA: Esta especie de Arnold Schwarzenegger era experto en aniquilar alienígenas a base de ráfagas de fuego. Es probable que sea inmortal.

GABRIEL LOGAN

✔**Alta:** 1999 ✔**Baja:** 2007 ✔**Currículum:** Syphon Filter 1-2-3, Dark Mirror, Logan's Shadow ✔**Empresa:** Sony ✔**Lugares:** PSOne, PSP, PS2

SE OFRECE PARA: Como miembro de la Agencia, debía hacer frente a terroristas e infecciones víricas. Una evolución de la tercera a la primera persona podría ser un buen paso para Gabe Logan.



TURRICAN

✔**Alta:** 1990 ✔**Baja:** 1994 ✔**Currículum:** Turrican 1-2-3, Super Turrican, Super Turrican 2 ✔**Empresa:** Factor 5 ✔**Lugares:** NES, SNES, Megadrive, Amiga...

SE OFRECE PARA: En este caso, es un traje el que busca a alguien que vuelva a hacer uso de su armamento.



JOANNA DARK

✔**Alta:** 2000 ✔**Baja:** 2005 ✔**Currículum:** Perfect Dark, Perfect Dark Zero ✔**Empresa:** Rare ✔**Lugares:** Nintendo 64, Gameboy Color, Xbox 360

SE OFRECE PARA: Esta agente secreta llevó a cabo su mejor misión en Nintendo 64. Su fichaje por Microsoft no cumplió las expectivas, así que es probable que busque la redención.





REGINA

✔**Alta:** 1999 ✔**Baja:** 2000 ✔**Currículum:** Dino Crisis, Dino Crisis 2 ✔**Empresa:** Capcom ✔**Lugares:** PSOne, Dreamcast, PC

SE OFRECE PARA: Referencia del "survival horror", esta agente no le haría ascos a ser parte de un shooter en tercera persona.



SUNSET RIDERS

✔**Alta:** 1991 ✔**Baja:** 1991 ✔**Currículum:** Sunset Riders ✔**Empresa:** Konami ✔**Lugares:** Coin-op, Megadrive, Super Nintendo

SE OFRECE PARA: Estos cuatro vaqueros debían enfrentarse a decenas de forajidos en fases a pie y a caballo. Ahora se declaran fans de los "sandbox" a lo John Marston.

SIR ARTHUR

✔**Alta:** 1985 ✔**Baja:** 2006 ✔**Currículum:** Ghosts 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts... ✔**Empresa:** Capcom ✔**Lugares:** Coin-op, Amiga, NES, Saturn, PSOne, PSP...

SE OFRECE PARA: Otro héroe que está deseando que rapten a su señora para poder ir a rescatarla como un caballero.

TEMPOREROS

Estos héroes son expertos en acometer trabajos "especiales". Lo mismo les da correr que nadar o lanzar periódicos.



CAPITÁN FALCON

✔**Fecha de alta laboral:** 1991 ✔**Fecha de baja:** 2004 ✔**Currículum:** F-Zero, F-Zero X, F-Zero GX, F-Zero AX ✔**Empresa:** Nintendo ✔**Lugares:** SNES, N64, GBA, Gamecube, Coin-op

SE OFRECE PARA: Este conductor de naves futuristas se gana la vida como cazarrecompensas. Aunque muchos le conocen más por su cameo en la saga *Smash Bros*, es momento de que se vuelva a sentar en el habitáculo de la Blue Falcon. Una década de ausencia es mucho.



NICK Y TOM

✔**Alta:** 1990 ✔**Baja:** 1994 ✔**Currículum:** Snow Bros ✔**Empresa:** Toaplan ✔**Lugares:** Coin-op, NES, Gameboy, Megadrive...

SE OFRECE PARA: Estos hermanos están exiliados en el Polo Norte, pero desearían volver a tirar bolas de nieve.



ASHLEY RIOT

✔**Alta:** 2000 ✔**Baja:** 2000 ✔**Currículum:** Vagrant Story ✔**Empresa:** Square Enix ✔**Lugares:** PSOne

SE OFRECE PARA: Este soldado, encargado de acometer misiones de riesgo, protagonizó uno de los mejores juegos de rol de PSOne. Si entonces se dedicaba a recordar su pasado, podría volver a hacer lo mismo en el futuro.



ECCO THE DOLPHIN

✔**Alta:** 1993 ✔**Baja:** 2000 ✔**Currículum:** Ecco the Dolphin, Tides of Time, Ecco Jr., Defender of the Future ✔**Empresa:** Sega ✔**Lugares:** Megadrive, Mega CD, Dreamcast, PS2

SE OFRECE PARA: Este delfín bebe las aguas por volver a atraer la atención.

JINBOROV KARNOVSKI

✔**Alta:** 1987 ✔**Baja:** 1987 ✔**Currículum:** Karnov ✔**Empresa:** Data East ✔**Lugares:** Coin-op, NES, Amstrad, Commodore 64...

SE OFRECE PARA: Este forzudo ruso, excircense, debía recoger piezas de un mapa del tesoro, haciendo frente a todo tipo de criaturas. Su especialidad era lanzar bolas de fuego y brincar. No haría ascos a una reinvención plataformera.





LOLO

✔**Alta:** 1989 ✔**Baja:** 1991 ✔**Currículum:** Adventures of Lolo 1-2-3 ✔**Empresa:** Nintendo ✔**Lugares:** NES, Gameboy

SE OFRECE PARA: Esta bola de color azul se quiere enfrentar otra vez a laberintos llenos de pedruscos.

ALUNDRA

✔**Alta:** 1998 ✔**Baja:** 2000 ✔**Currículum:** The Adventures of Alundra, The Adventures of Alundra 2 ✔**Empresa:** Sony ✔**Lugares:** PSOne

SE OFRECE PARA: Abandonado a su suerte desde hace más de una década, este joven era un viajero de sueños que podía colarse en las mentes ajenas durante su fase REM. En los tiempos que corren, un juego de rol totalmente tridimensional le vendría como anillo al dedo.

HAOHMARU

✔**Alta:** 1993 ✔**Baja:** 2006 ✔**Currículum:** Samurai Shodown I-II-III-IV-V-VI ✔**Empresa:** SNK ✔**Lugares:** Coin-op, Neo Geo, Megadrive, SNES, PSOne, Saturn...

SE OFRECE PARA: El protagonista de la saga Samurai Shodown es un hombre de espadas tomar. Ya que es uno de los iconos de SNK, sería viable volver a verlo luchando en 2D.



PAPERBOY

✔**Alta:** 1984 ✔**Baja:** 1992 ✔**Currículum:** Paperboy, Paperboy 2 ✔**Empresa:** Tengen ✔**Lugares:** Coin-op, NES, Master System, Megadrive...

SE OFRECE PARA: Este repartidor de periódicos quiere volver para recordar lo importante que es leer la prensa.



ULALA

✔**Alta:** 2000 ✔**Baja:** 2003 ✔**Currículum:** Space Channel 5, Space Channel 5 Part 2, Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack ✔**Empresa:** Sega ✔**Lugares:** Dreamcast, PS2, GB Advance

SE OFRECE PARA: Si la rana Gustavo era el reportero más dicharachero, Ulala es la reportera que mejor mueve la cadera, una habilidad que le servía para rescatar rehenes de los alienígenas. El nuevo Kinect 2.0 pide a gritos un juego de baile protagonizado por su persona.





CON OCULUS RIFT VA A RESUCITAR UNO DE LOS MITOS DE LOS JUEGOS

EL REGRESO DE LA REALIDAD VIRTUAL

Uno de los fenómenos clave de los 90, la realidad virtual, vuelve a estar en boca de todos gracias a Oculus Rift, un dispositivo que según la comunidad de desarrolladores, puede ser la siguiente evolución en los videojuegos.



¿QUÉ ES OCULUS RIFT?

Con este nombre se denomina al visor, en fase experimental, de realidad virtual. Con él, los juegos adaptados se muestran en 3D y podemos mirar alrededor como si estuviéramos dentro...





VISOR. Este es el aspecto del prototipo de Oculus que va en los kits de desarrollo, no el definitivo. Es ligero (380 gr.) y tiene puertos para conectarlo por HDMI, DVI y USB, con una resolución máxima de 1280x800 (640x800 por cada lente).



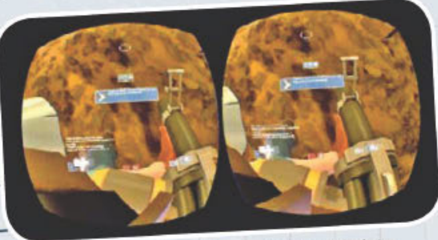
"ARTESANAL". Los kits de desarrollo se fabrican aún de forma artesanal, a mano. No se fabricará en serie hasta principios/mitad del año que viene, fecha en la que se espera que llegue el modelo definitivo (aunque es una estimación).



EN ALTA RESOLUCIÓN. En el E3 ya se han podido ver los primeros visores a 1080p, que serán los que se comercialicen para los usuarios finales, con más mejoras...



LENTES. El kit de desarrollo incluye 3 juegos de lentes para que cualquier persona, ya sea miope, hipermétrope o incluso si usa lentillas, pueda utilizar Oculus Rift sin que le afecte su carencia visual.



ASÍ SE VE. Cada ojo recibe una imagen distinta, de modo que nuestro cerebro genera una imagen 3D. Mires donde mires, en 360 grados moviendo la cabeza, verás el escenario que te "rodea", ya sea el suelo o el techo. Y da mucha sensación...

La realidad virtual fue una de las muchas quimeras que algunas compañías persiguieron en la década de los 90 y que, finalmente, abandonaron por las limitaciones técnicas de la época. Pero la sola idea de poder "meternos" en mundos inexistentes y contemplarlos como si fuéramos parte de ellos, es algo que ha seguido siendo el sueño de muchos jugadores. Un sueño que se interrumpió en 1997 con el cierre de Virtuality Group (la compañía que con sus máquinas recreativas fue pionera en la materia) y que, muy probablemente, se va a convertir en realidad el año que viene. ¿Y quien es el responsable del regreso de la realidad virtual? Un joven californiano de apenas 20 años llamado Palmer Luckey, que gracias a su pasión por la tecnología y a Kickstarter (la web de "crowfunding" o financiación por particulares) ha sacado adelante su proyecto, Oculus Rift para PC, con un más que notable éxito: recaudó 10 veces lo que necesitaba. Un proyecto que, además, desde sus primeras fases ya ha sido respaldado por algunos de los desarrolladores más importantes del planeta, como Epic Games, Valve o iD y que ya está siendo considerado como el mayor avance en el mundo del videojuego, entendido como experiencia en la que utilizamos una pantalla y un mando para jugar, desde su nacimiento. ¿Exagerado? Parece que no...

→ **CON EL VISOR PUESTO, LA INMERSIÓN EN EL MUNDO 3D ES TOTAL.** Sensaciones como el vértigo (en una montaña rusa o durante una caída libre) son posibles gracias a un logrado efecto 3D con un campo de visión horizontal de 90º (en anteriores experimentos de RV apenas se superaban los 45º), es decir, prácticamente idéntica a la visión del mundo real. Mires donde mires, con el visor puesto verás el entorno del juego, como si estuvieras dentro de él. Y esto es posible con una tecnología realmente sencilla, que prácticamente se limita a una única pantalla de LCD de 7", dos lentes y un "rastreador" de posición propio. Crear algo así, y con este ajustado ▸▸

UN PASO MÁS CERCA DE LA EXPERIENCIA DE REALIDAD VIRTUAL DEFINITIVA

La inmersión en un mundo 3D también plantea un montón de nuevos problemas, algunos relacionados con el control. No parece que un ratón y un teclado, o un pad tradicional, sean los mejores compañeros. Para integrarnos con el mundo virtual, parece lógico que el control esté ligado de un modo u otro al movimiento. Y, a tal efecto, ya existen algunas propuestas que parecen ir bien, como el Razer Hydra (precisa detección de la posición en los 6 ejes vía campo magnético). Y en camino hay otras muchas propuestas que también han surgido en kickstarter, como Omni, un "suelo" para movernos en la realidad virtual.



CON MOVIMIENTO. En kickstarter ya hay proyectos, como Omni, un "suelo" para movernos en los entornos virtuales o Delta Six, un rifle para apuntar en los juegos moviendo solo este periférico...



EL RAZER HYDRA es el "equivalente" para PC del mando Move y el Navigator de PS3, pero con campo gravitatorio. Es muy preciso.

EN UN FUTURO, quizá no muy lejano, esta será la estampa que tendremos todos jugando... o no.

precio ha sido posible gracias al abaratamiento de la tecnología, principalmente por su masiva inclusión en, por ejemplo, smartphones (en el caso de los giroscopios). Pero lo mejor es que de aquí a su lanzamiento se incluirán más mejoras. Aparte de resolución FullHD, se están revisando algunos aspectos, como hacer el visor inalámbrico o mejorar el "rastreador" de movimiento. El actual solo capta la orientación del visor, es decir, hacia dónde miramos, pero no su posición exacta. La versión final si será capaz de detectarla, por lo que será posible realizar acciones como asomarnos en una esquina (en los juegos de sigilo) o agacharnos tras una mesa derribada de forma natural.

→OCULUS RIFT OBLIGARÁ A LOS DESARROLLADORES a "repensar" muchas verdades "universales" en el desarrollo de los videojuegos. Por ejemplo, en un shooter subjetivo, ¿dónde colocamos la mira? Al ofrecer sensación de profundidad, ¿la colocamos cerca del personaje o más lejos en el horizonte? Y el arma ¿a la altura de la cadera o como ahora, en una irrealista y ortopédica posición? ¿Se balancea al andar como ahora o se queda más estática? Son tres ejemplos para un único género, pero hay muchas más: ¿como se afrontará la narración en una aventura? Las escenas de vídeo no parecen ser la solución. Y en los juegos de velocidad: ¿jugaremos siempre en una vista subjetiva? ¿Habrá géneros que no se adapten ,como los J-RPGS?

Otro tema a tener en cuenta son los menús de opciones o las pantallas de pausa. Pasar de un mundo 3D a una pantalla estática que nos saca de ese entorno suele crear un "shock" en el jugador. Y eso por no hablar del sistema de control, que también presenta sus propios problemas... y soluciones, como os indicamos en la parte superior de esta página.

UNA BREVE HISTORIA DE VISORES...

La realidad virtual y las 3D en consola no son algo nuevo. Diversas compañías lo intentaron antes, pero todas fracasaron, principalmente por culpa de la limitada tecnología de la época. He aquí algunos de los casos más sonoros...



1984

3D IMAGINER. La vetusta Vectrex fue la primera en intentar potenciar el efecto 3D de los juegos con este visor. El efecto es curiosillo para el tiempo que tiene, pero no es realidad virtual ni "ná"...

1987

FAMICOM 3D SYSTEM. Salió solo en Japón, y fue el primer intento de Nintendo en dotar del efecto de profundidad 3D a los juegos de Famicom (NES). El efecto se activaba/desactivaba pulsando Select.

1988

SEGASCOPE. La rivalidad de Nintendo y Sega también llegó a las 3D. Sega fabricó unas gafas similares a las de Nintendo, pero para su Master System. También son de las que "parpadean" para crear el efecto 3D.

UN VISOR DE RV RESPALDADO...

Desde su presentación, Oculus Rift se ha visto respaldado por algunas de las compañías más importantes del sector, como Epic (su motor Unreal Engine 4 ya es compatible), iD, Valve o incluso el motor gráfico Unity.



VALVE Y TEAM FORTRESS 2. Valve ha sido la primera en hacer compatible uno de sus juegos con Oculus Rift. *Team Fortress 2* ha sido el elegido, aunque *Half Life 2* también tiene ya soporte y diversas opciones de control adaptadas.

HAWKEN, el juego de mechas free to play (o gratuito) fue otro de los primeros juegos de PC en anunciar su compatibilidad con Oculus Rift, pero aún no está muy depurado...



UNREAL ENGINE 4. Va a ser uno de los motores gráficos más importantes de la next gen, y ya está preparado para funcionar sin problemas con Oculus Rift...

→**LOS "EFECTOS SECUNDARIOS" DE LA REALIDAD VIRTUAL,** como los mareos o el mal cuerpo, siguen presentes en Oculus Rift, al menos en su estado actual. Por un lado puede deberse a la falta de costumbre, y según afirman, cuanto más se tiempo se pasa con el visor, más se acostumbra el cuerpo. Es algo parecido a lo que pasa con las gafas 3D en los cines, que no a todo el mundo marean. Parte de este "malestar" en la RV se debe a un problema físico, a que el cerebro no es capaz de procesar una sensación de movimiento en las 3D sin haber movimiento en el mundo real. Pero es un problema fisiológico, no del hardware, que se podrá suavizar con la inclusión del rastreador de movimiento mejorado.

Aun con estos "problemas", Oculus Rift ha devuelto a la actualidad una de las máximas aspiraciones de los jugadores: meternos dentro de los juegos. Una visión que, parece, esta vez sí se va a cumplir... aunque según su propio creador, es solo el primer paso. Para llegar a la verdadera RV, aquella en la que no distingamos lo real de lo virtual, al menos nos quedan 20 años.

¿LLEGARÁ OCULUS RIFT A LAS CONSOLAS?

SHUHEI YOSHIDA, presidente de los Worldwide Studios de Sony, ha "calentado" el tema de Oculus Rift desde su cuenta de Twitter y en entrevistas. Que Sony está interesada parece más que claro y Palmer Luckey ha confirmado que puede funcionar sin problemas en la "Next Gen".

2014 SERÁ EL AÑO QUE MARQUE EL REGRESO DE LA REALIDAD VIRTUAL A LOS VIDEOJUEGOS. ESTA VEZ, LA COSA PARECE IR EN SERIO...



SEGA VR. El gran éxito de Megadrive animó a Sega a invertir en la realidad virtual, anunciando este prototipo en 1991 (con pantallas LCD, sensores y sonido estéreo), pero que desapareció en 1994 y nunca llegó a salir.

1993

JAGUAR VR. La última consola de Atari también decidió probar fortuna con la RV, pero no pasó de ser un prototipo. Casi todos se destruyeron, pero aún quedan 2 que funcionan. Uno se vendió por una riñonada a principios de 2013...

1995

VIRTUAL BOY. Nintendo volvió a intentarlo... y fracasó. Fue la última "portátil" diseñada por el legendario ingeniero Gunpei Yokoi. El efecto 3D estaba logrado, pero provocaba dolores de cabeza...



Año 1989 | Compañía Capcom
Formatos Arcade / Spectrum / Amstrad / Commodore/ Atari / Amiga / X68000 / Super Nintendo / Mega-CD



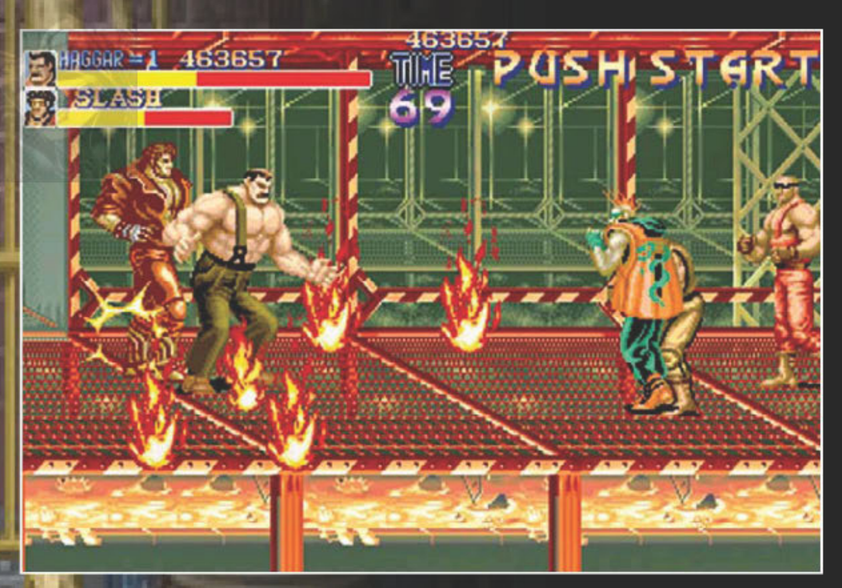
UNO DE LOS REYES DE UN GÉNERO REY

Hubo una época en la que la calle era un lugar maravilloso: dándole un puñetazo a uno de esos barriles que la poblaban, encontrábamos bolsas de dinero, katanas o, lo más fascinante, pollos asados. Qué tiempos aquellos...

■ **EN EL AÑO 89** el beat 'em up ya estaba establecido como uno de los géneros favoritos de los jugadores, ya fuera en el salón recreativo o en nuestra propia casa. Un poco antes, títulos como *Renegade* o *Double Dragon* habían establecido las bases jugables sobre las que se asentarían los futuros "juegos de peleas", tales como el desplazamiento en las cuatro direcciones, el uso de armas y las partidas en compañía. La popularidad del género iba en aumento, pero aún estaba por ver un juego que aunara no sólo esas claves que brindaban una enorme jugabilidad al hecho de repartir leña a todo bicho viviente, sino también un nivel técnico y una variedad de enemigos y fases que le dieran un plus sobre lo que se había visto hasta entonces. Y entonces llegó *Final Fight*, resumen de esa exigencia. No sólo mostraba las mejores cualidades de sus precursores, sino que gráficamente presumía de unos escenarios muy coloridos y vivos y unos sprites de un tamaño nunca antes visto, además de presentar multitud de enemigos en pantalla. En cuanto al apartado del audio, este no se quedaba atrás gracias a una fabulosa banda sonora y un repertorio de efectos de sonido muy amplio y contundente. ¿Quién no recuerda las voces de los protagonistas, los gritos de las "chicas" o el silbar de la katana?

➔**LOS NIVELES** tenían una extensión adecuada e incluso veíamos diferentes escenarios en cada uno de ellos, y la diversidad de enemigos era amplia y curiosa, con tipejos inolvidables como Axl y Slash (homenaje a Guns N' Roses) o el gran Andore (basado en André El Gigante), mientras que el control de Cody, Guy y Haggar era muy simple y efectivo, dado que sólo dos botones acompañaban a la palanca









SUERTE DISPAR EN NUESTRO HOGAR

Como un movimiento lógico y típico de aquellos años, *Final Fight* visitó nuestras casas gracias a las conversiones que se realizaron para algunas de las máquinas domésticas del momento. Los ordenadores de 8 bits recibieron versiones de acuerdo a su potencia, por lo que el parecido con la recreativa era más bien escaso, y las de Atari ST y Amiga decepcionaron profundamente ya que daban la sensación de haber podido dar más de sí. No menos triste fue ver en lo que quedó la conversión que lanzó Capcom para el estreno de Super Nintendo, en la que el modo para dos jugadores, una fase y el personaje de Guy se quedaron por el camino, además de presentar un nivel técnico por debajo de lo esperado. Lo "enmendaron" lanzando después *Final Fight Guy* (en el que no estaba Cody).
Otra historia es lo que pudimos ver en Mega-CD y X68000, ambas versiones prácticamente "pixel perfect". Lo triste es que estas 2 máquinas, de entre todas para las que se vendió el juego, fueron las menos exitosas desde el punto de vista comercial, por lo que pocos jugadores pudieron disfrutar en sus casas de una partida "como Dios manda" a este, por aquel entonces, ya clásico en ciernes.



para desplegar una gran variedad de movimientos. Quizá lo de menos sea su desarrollo, ya que no es (ni era) de lo más original, y la historia tampoco era gran cosa (el topicazo de la chavala secuestrada), pero todo lo que se añadió a esa fórmula lo diferenció de la feroz competencia que existía entonces.

Así, se impuso una referencia en los recreativos, algo que le "debemos" a Yoshiki Okamoto (el legendario productor de Capcom) y su equipo que, trabajando en una secuela para *Street Fighter*, decidió cambiar de género y creó esta maravilla. Más tarde llegarían las secuelas, pero especialmente importante es el hecho de que la conciencia de la compañía japonesa quedó marcada a fuego por la necesidad de dotar al mercado de títulos semejantes, lo que se tradujo en una lucha titánica con Konami en este campo. Lo que otorga aún más mérito a *Final Fight*, pues siendo de los primeros beat 'em up de segunda generación en ver la luz, ninguno de nosotros dudaría en situarlo en nuestro particular top de juegos del género. Para muchos, el primero de la lista.





LA RETROENTREVISTA

«HACER JUEGOS EN ESPAÑA EN LOS 80 Y LOS 90 ERA COMO ENFRENTARTE AL VACÍO»

FERNANDO RADA Zigurat Software



MÁXIMO RESPONSABLE de WildBit Studios en la actualidad, Fernando Rada fue uno de los fundadores de Made in Spain y publicó su primer juego en 1984, el más que mítico *Fred*.

Fernando Rada fue uno de los pioneros de la creación de videojuegos en España, en la edad de oro de los 80 y los 90. Fundó Zigurat Software y fue la principal cabeza pensante tras títulos de tanto renombre como *Sir Fred, El Misterio del Nilo* y *World Rally Championship.*

HC. Desde los años 80 hasta la actualidad, ¿cómo ha evolucionado la creación de videojuegos en España?
FR. Ha cambiado mucho. Antes no había tanta saturación y quizás teníamos algo más de atención de los medios generalistas. Se juntaron varias empresas y fue la génesis de la industria en España. Empezamos a hacer productos como una cosa creativa, como un reto tecnológico, para aprender algo nuevo. Necesitábamos contrastar si a la gente le convencían y la empresa empezó a tener éxito dentro y fuera. A partir de ese momento, ya nos atamos al sector.

Desde el punto de vista creativo, antes la libertad era total. Era como una hoja en blanco: no había que pensar en unas reglas de marketing. Ahora es todo lo contrario. Se ha profesionalizado el sector, sobre todo fuera de España, al ver que los videojuegos eran un gran negocio. España se ha quedado un poco aislada a medida que crecía el mundillo. El sector privado no se dio cuenta de la importancia de los videojuegos y lo dejó pasar. Esa travesía por el desierto ha hecho que ahora estemos muy atrasados, ha habido una evolución negativa. Hay cero inversión, poca gente que apueste por él y la prensa generalista tampoco ha ayudado, pues en ella sólo trascienden polémicas como la violencia o los ataques epilépticos.

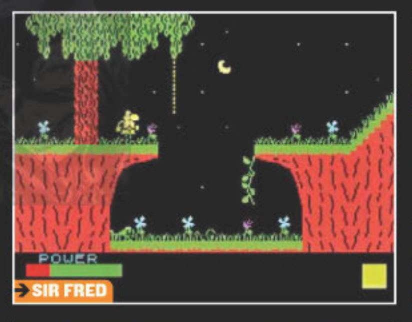
Desde el punto de vista del mercado, yo ahora trabajo para smartphones, y estamos en un momento de incertidumbre. El modelo de negocio de pago se ha dinamitado y no es ya sólo que no ganes dinero, sino que, cuando alguien se baja un juego, tarda dos segundos en borrarlo. Es un sistema un poco perverso, en el que hay mucha competencia y poca visibilidad, porque se publican más de cien juegos diarios. Cuando el juego sale por la puerta, es cuando empiezan tus problemas, porque has de mantenerlo. Con los problemas de financiación que hay hoy en día, hacer juegos es un acto heroico.

«EMPEZAMOS A HACER JUEGOS COMO UN RETO CREATIVO Y TECNOLÓGICO, PARA APRENDER ALGO NUEVO»

HC. ¿Con qué momentos de la edad de oro del software español te quedarías?
FR. Con todos. Fue una época mágica. No sólo estabas con la ilusión de crear tu propia empresa, sino también con el desafío tecnológico, como, sin apenas herramientas, coger un Spectrum y sacarle chispas. Yo empecé a los 17 años, haciendo *Fred*. Fue una época muy bonita, porque no sólo desarrollábamos, sino que también comercializábamos para terceros, haciendo de productores. En aquella época, colaborábamos mucho con Hobby Press. Fue una época de continua exploración y aprendizaje.

Profesionalmente, la época de las recreativas fue incluso más dorada. Estuvimos unos diez años realizando proyectos de más enjundia tecnológica, haciendo, por ejemplo, la primera placa 3D que hubo en Europa para recreativas, junto con Gaelco, que era nuestro distribuidor y fabricante de hardware. Hicimos cosas complejas, como una recreativa con un balón de fútbol que, al chutar, calculaba la fuerza y la dirección. Era un sector muy tranquilo, con proyectos que duraban en el tiempo y que, si estaban bien hechos, siempre tenían retorno. Yo me quedaría con la ilusión y el entusiasmo de emprender algo que era nuevo. Era como enfrentarte al vacío y era muy gratificante.

HC. ¿Qué plataformas y qué juegos en los que trabajaste te marcaron más?
FR. De la primera época, me quedaría con


SIR FRED


EL MISTERIO DEL NILO


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP


SURF PLANET

« EL DE LAS RECREATIVAS ERA UN SECTOR TRANQUILO, CON PROYECTOS QUE DURABAN EN EL TIEMPO »

Sir Fred, que lo hicimos entre cuatro personas; *El Misterio del Nilo*, que hice yo casi en su totalidad, y *París-Dakar*. En la época de las recreativas, hay dos juegos. El primero es *World Rally Championship*, que era la primera recreativa que lanzábamos y que fue nuestro mayor éxito (tuvimos que hacer un algoritmo para que no nos lo copiaran). El segundo es *Surf Planet*, que fue el primer juego en 3D que hicimos en Zigurat.

HC. En la actualidad eres el jefe ejecutivo de WildBit Studios, que intenta llevar a los smartphones la filosofía de las recreativas clásicas. ¿Por qué crees que entraron en decadencia los salones?
FR. La irrupción masiva de las consolas acabó con los salones, que no podían soportar esa presión. El ocio se empezó a diversificar y la paga semanal de los jóvenes comenzó a destinarse a otras cosas, entre ellas las consolas. Los salones de barrio fueron cerrando y sólo sobrevivieron los que había en grandes centros comerciales. El mercado se fue encogiendo y tuvimos que irnos al sector de los móviles.

HC. ¿Qué te parece la disminución en la dificultad de los juegos, respecto a la época de los 8 bits, cuando había juegos que era casi imposible pasarse?
FR. Ahora necesitas una masa de usuarios grandísima. Para tener un negocio saludable, has de apuntar a millones de usuarios generalistas, y ahí las mecánicas sencillas funcionan muy bien. Por ejemplo, en smartphones se requieren partidas rápidas. No puedes plantear un juego difícil, sino una entrada suave al mismo. Por eso, los juegos actuales no pueden ser como los de antaño, en los que había que saltar "al píxel". Hace poco he jugado a algunos de nuestros juegos en emulador y he hecho el ridículo, porque me sé los caminos, pero no soy capaz de saltar. Ahora no puedes ni planteártelo, porque va contra el negocio.

HC. ¿Qué futuro le ves a las consolas? Ya que trabajas en ese sector, ¿eres de la opinión de que las tablets y los smartphones van a acabar con ellas?
FR. Los smartphones, no. Han tenido un crecimiento bestial, pero las consolas no son algo que lleves contigo encima. De hecho, el mercado de juegos para smartphones ya ha alcanzado su madurez. Las consolas tienen su rival en las tablets, que han empezado a ser una pantalla más en casa y que es muy fácil de compartir: el juego táctil es muy potente. Además, tienen una gran capacidad para meter contenido nuevo que no tienen las consolas. Otro enemigo en ciernes, aún más peligroso, es el Smart TV. Si Apple hiciera una televisión, probablemente sería "game over" para las consolas. La capacidad de escape está en los mandos especiales, como ha hecho Nintendo, y en los juegos más casual. Sería también muy importante apostar mucho por el mercado digital.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Al Alcorn



Nacido hace 65 años, este norteamericano criado en California se graduó en la Universidad de Berkeley en Ingeniería Eléctrica y Ciencia de Computadores. En 1972 (sólo un año después de recibir el graduado) fue contratado como el primer ingeniero de Syzygy, la empresa que fundaron Nolan Bushnell y Ted Dabney y que acabaría llamándose Atari. Alcorn recibió el encargo de crear una versión del juego de tenis que incorporaba la recientemente ideada consola de Magnavox, la Odyssey, tarea de la que nacería el ya histórico *Pong*. Más tarde estaría implicado en el desarrollo de la no menos popular y exitosa Atari 2600, para abandonar la empresa en 1981 y buscar nuevos retos, como trabajar en Apple en la segunda mitad de los años 80. Ya en los 90, se dedicó a crear tragaperras para los casinos de Las Vegas, y estuvo implicado en tareas de consultoría para numerosas startups. Como nota curiosa, decir que Al Alcorn fue el jefe de un jovencísimo Steve Jobs, cuando este fue contratado por Atari en 1973 en su primer trabajo.



PONG NO FUE el primer videojuego, ni la primera máquina recreativa, pero sí el primer producto exitoso de esta industria.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

J-Cart

sust.m. Cartucho especial para Mega Drive creado por Codemasters en 1994. Su peculiaridad radicaba en poseer dos puertos para mandos, con lo que no era necesario un multitap para disfrutar de partidas a más de dos jugadores. Fue lanzado durante la recta final de la vida de la consola, lo que provocó que las últimas tiradas de los títulos que usaban este cartucho no llevaran los conectores para reducir costes.



APENAS SEIS JUEGOS fueron editados en este formato, siendo *Pete Sampras Tennis* y *Micro Machines Turbo Tournament 96* los más populares.

HISTORY RELOADED

ASPIRANDO A LA PRIMERA DIVISIÓN



DENTRO DE LAS EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS, como ocurre con casi todo en la vida, siempre ha habido clases. En la época gloriosa de las recreativas y los 8 y los 16 bits, la zona noble estaba ocupada por compañías como Sega, Nintendo, Capcom, Konami o Taito, bien por su abrumadora presencia en el mercado del hardware o por desarrollar títulos en abundancia y con calidad. Y si existía una primera clase, es evidente que también había una segunda, más modesta en principio, que albergaba empresas que no tenían esa presencia mediática ni de mercado, lo que no implicaba que su aportación al sector no tuviera la importancia suficiente como para no quedar en el recuerdo de aquellos que ya peinan alguna cana. Data East fue una de ellas, fundada en 1976 como una compañía dedicada a producir cintas intercambiables para los juegos de los salones recreativos. De esta manera, se evitaba cambiar el mueble al completo y sus propietarios ahorraban en costes.

Debido al buen hacer en estos inicios, el desarrollo de arcades propios era el siguiente paso a dar. Dos años después de su creación, la empresa comenzó a editar títulos de su propia cosecha, aunque el arranque en esta nueva andadura no vio ningún lanzamiento destacable. En cambio, Data East siguió trabajando en el campo de los juegos intercambiables, creando en 1980 el DECO Cassette System, el primer estándar para sustituir fácilmente los juegos en un mueble de recreativa permanente (años más tarde, perfeccionado en el JAMMA o el MVS de SNK). La falta de fiabilidad del sistema, además de la baja calidad de los lanzamientos, provocó que cinco años más tarde se abandonara esta rama del negocio para centrarse aún más en el desarrollo de títulos.



EL DECO CASSETTE SYSTEM fue pionero en su día y casi cincuenta juegos fueron lanzados bajo el formato, aunque apenas tuvo éxito fuera de tierras niponas.

→EL AÑO 1982 VIO EL PRIMER GRAN ÉXITO DE LA COMPAÑÍA. *BurgerTime* tuvo una gran acogida en los Estados Unidos (el gran mercado arcade por entonces) y los resultados comenzaron a acompañar a la compañía de ahí en adelante, sobreviviendo sin demasiados problemas al crack del 83, precisamente por la poca exposición comercial que hasta entonces ostentaba. Así, hasta 1991 desarrolló recreativas de cierto renombre como *Side Pocket*, *Karnov*, *Midnight Resistance* o *Captain America and The Avengers*, más los súper éxitos *Robocop*, *Bad Dudes Vs. Dragon Ninja*, *Sly Spy*, *Tumblepop*, *Two Crude Dudes* y *Joe & Mac*. Además, Data East también lanzaría juegos en exclusiva para Neo Geo (entre ellos, *Windjammers* y *Street Hoop*), a lo que sumaría otras actividades como licenciar sus súper ventas en los arcades para los sistemas domésticos de la época. Curioso es que igualmente distribuyó títulos de terceros, al estilo de *Commando* o *Vigilante*. Por lo visto, no le "hacía asco" a casi ninguna actividad dentro del mundillo.

Aun así, la búsqueda de esa diversificación, en lugar de asegurar el futuro de la empresa, lo volvió totalmente negro. En el año 87 se decidió a fabricar pinballs, pero en lugar de explotar ideas originales, optó por comprar licencias. Así nacieron petacos como *The Simpsons*, *Star Wars* o *Jurassic Park*, que hundieron financieramente la compañía no sólo por su altísimo coste, sino por la desaparición del negocio de estas máquinas a primeros de los 90. Incapaz de superar estas dificultades y de vislumbrar el final del mercado de las recreativas (para, por ejemplo, haberse dedicado por entero a las consolas), Data East se arrastró hasta el año 2003, momento en el que se declaró en bancarrota y puso punto final a una historia modesta, aunque salpicada de grandes juegos que hicieron las delicias de los amantes del "insert coin" en todo el mundo.

LA FALTA DE VISIÓN DE MERCADO A MEDIO PLAZO PROVOCÓ LA DESAPARICIÓN DE DATA EAST HACE AHORA DIEZ AÑOS



¡Resérvalo Ya!







Promoción limitada a 500 uds.(PS3) y 500 uds.(Xbox 360)



Promoción limitada a 5.000 uds.



Promoción limitada a 1.000 uds.(PS3) y 750 uds.(Xbox 360)





TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Este verano ni lo voy a intentar. Si las playas de Japón están así en julio, imaginad el mes que viene. Yo me quedo en casa jugando, digo... respondiendo vuestras cartas.

¿Es obligatoria la PS Camera?

@Hola Yen, incluso después de leer vuestra comparativa "PS4 vs Xbox One" del mes pasado, muy bien hecha todo hay que decirlo, no me queda claro si la "PS Camera" es obligatoria sí o sí en la PS4.

■ Si la PS Camera es optativa: ¿qué funcionalidades se perderían en el Dual Shock 4? ¿La zona táctil del mando necesita para funcionar de la PS camera?

El pack inicial de la consola, el de los 399 euros, viene sin ella, por lo que no es obligatoria en ningún caso. Lo que sí aprovecharán algunos juegos será la conjunción entre mando y cámara, de modo que la cámara detectará la posición de nuestro Dual Shock 4 en tres dimensiones para saber si, además de estar inclinando el mando (como hacía el Sixaxis), lo estamos haciendo con las manos hacia delante, hacia bajo, etc. por ejemplo. La zona táctil, por su parte, no necesita de la cámara para funcionar.

Carlos Barbero Rubio



THE PLAYROOM será el título encargado de inaugurar el juego con la PS Camera, que se combinará con el nuevo Dual Shock para convertir nuestro salón en un paraíso de realidad aumentada. ¡Y vendrá incluido en la consola!

LA PREGUNTA DEL MES

¿Hasta cuándo estarán vivas las actuales consolas?

■ Hola Yen, soy un apasionado de tu sección y quería compartir con los demás lectores una duda. ¿Está ya muerta la actual generación?

La pregunta se las trae. Aún quedan muchos grandes juegos por salir en PS3 y 360 que ya han sido anunciados (a Wii sí que la veo cadavérica) y seguro que habrá alguna sorpresa más, pero la realidad, no por menos deseada, deja de ser realidad, y con la llegada de las nuevas consolas nuestras queridas máquinas irán cediendo protagonismo. Si me tengo que mojar, que con este calor es lo más sensato, yo creo que aguantarán el tipo hasta las navidades del año que viene.



Adelantándonos a la Navidad

@Es la primera vez que escribo a esta increíble revista. Yen, necesito ayuda.

■ Como todos sabemos las mejores entregas saldrán en navidades y no sé si escoger *Call of Duty Ghosts, Battlefield 4, GTA V* o incluso esperar a primavera a *Titanfall*.

Entre todos estos juegos que mencionas yo me quedo, sin ninguna duda, con *GTA V*. Creo que es el juego que dejará el listón más alto en la actual generación. Eso sí, veo que te gustan mucho los shooters, y entre ellos, yo me quedaría con *Titanfall*. Su apuesta, mezcla de *CoD* y *Halo* me ha parecido la más refrescante de todas.

Marcos Díaz Otero

Los juegos futuros de 3DS

@Buenas Yen, soy un incondicional de la revista desde hace unos 10 años, y desde entonces no he fallado ni una sola vez (que recuerde), pero ésta es la primera vez que escribo. No hace mucho me compré una 3DS, en parte por los grandes juegos que tiene en su catálogo, pero tengo varias preguntas sobre futuros títulos.

■ Ya se canceló *Assassin´s Creed Lost Legacy*, pero ¿tiene Ubisoft algún otro proyecto parecido para 3DS?



ASSASSIN´S CREED LOST LEGACY fue anunciado en el E3 de 2010 en el que se presentó 3DS, pero el juego acabó cancelándose. Iba a narrar la historia de cómo Ezio descubría el origen de los asesinos al viajar a la ciudad de Masyaf.





La compañía francesa está apoyando a las consolas de Nintendo totalmente así que, pese a la cancelación de *Lost Legacy*, es muy probable que tengan pensada una nueva entrega para la portátil. De hecho, Yves Guillemot, presidente de Ubi, ya ha dicho que hay tres juegos de la saga en desarrollo. Si tuviera que apostar, diría que uno es *AC IV* (obviamente) y que los otros dos son un juego para Vita y otro para 3DS.

■ ¿Es posible que Rockstar saque algún *GTA* para 3DS? Algo así como *Vice City Stories* en PSP o *Chinatown Wars* en DS?

Yo apuesto a que sí. Rockstar nunca ha cerrado las puertas de su saga a la consolas portátiles, así que no creo que lo haga esta vez. Puede que las grandes ventas de 3DS le hagan recibir un juego de la saga antes que la portátil de Sony, pero yo apuesto a que Vita también recibirá su ración de *GTA* en el futuro.

■ ¿Sabes algo de *Advance Wars*?

Pues nos quedamos algo decepcionados al ver que no se mostraba nada en el E3, pero sus creadores han dicho que les encantaría hacer una nueva entrega, y yo creo que la habrá. Seguro.

■ Y ya por último, ¿crees que saldrá un *Worms* para la 3DS? Un saludo.

Lo único oficial por el momento es el *Clone Wars* exclusivo de PC, pero no descarto que aparezca una nueva entrega en 3DS. Estos gusanos suelen ir a todas partes.

Cristóbal Guzmán Díaz

« LA PS CAMERA DE PS4 SERÁ OPCIONAL, AUNQUE, COMO SUCEDE EN PS3, ALGUNOS JUEGOS LA APROVECHARÁN »

Eco de dragones en la lejanía

@ Hola Yen. Hace poco que os sigo y no puedo dejar de compraros cada mes. Espero que puedas responder mi pregunta:

■ Soy fan de la saga *Dragon Age*, aunque el segundo fue flojo, *Dragon Age Origins* me encantó y querría saber cuándo saldrá *Dragon Age III Inquisition*?

A pesar de que la segunda entrega efectivamente decepcionó, parece que *Dragon Age: Inquisition*, que nos invitará a visitar un gigantesco mundo abierto, estará a la altura. Además, será una historia independiente, por lo que no será necesario haber jugado a las dos primeras entregas para enterarnos de la trama. La mala noticia es precisamente la respuesta a tu pregunta, y es que, aunque en un principio se rumoreó que podría salir a finales de 2013, lo hará en ¡¡otoño del 2014!!

Alex Barrios



DRAGON AGE: INQUISITION nos colocará en un gigantesco mundo abierto, Thedas, en el que, además de las disputas de poder entre humanos, nos enfrentaremos a todo tipo de criaturas, dragones incluidos, en mitad del caos.

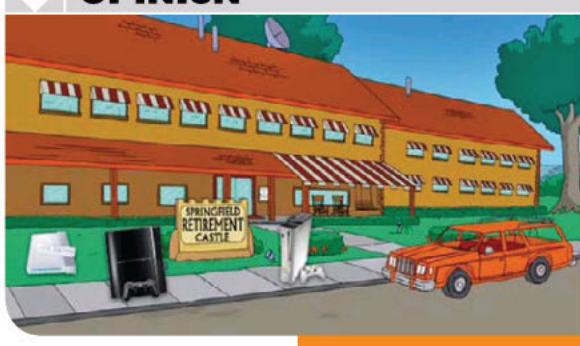
Los mejores gráficamente

@ Muy buenas Yen, os leo desde los principios pero nunca me publicasteis. A ver si hay más suerte esta vez. Quería que me contestaras unas dudas que tengo sobre gráficos:

■ Tengo una Xbox 360 y una PS3 y ahora que esta generación va llegando a su fin poco a poco, me gustaría saber según tu criterio cuál es el juego con los mejores gráficos que ha aparecido hasta la fecha en cada una de las consolas y cuál crees de los que está por venir que marcará el tope de cada una. Muchas gracias.

Probablemente el juego con mejores gráficos de Xbox 360 sea *Gears of War 3*. En cuanto a PS3, *The Last of Us* es el ganador. También hay unos cuantos multiplataforma que lucen de maravilla como *Crysis 3* o los *Call of Duty*, por ejemplo. De lo que está por venir, ya resul- ▸▸

vuestra OPINIÓN



Las consolas más longevas

Ana Noriega Bernal

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Creo que no soy la única que piensa que a esta generación actual de consolas en la que vivimos le queda aun mucha tela que cortar. Vemos como van saliendo juegos con unos gráficos cada vez mas impresionantes y dejando claro que aún no se sabe dónde está el verdadero techo de las actuales consolas, como demuestra la última nueva maravilla de Naughty Dog: *The Last of Us*. Pero cuando hecho un vistazo al calendario que viene y veo juegos como *GTA V, Castlevania Lords of Shadow 2, Beyond: Dos Almas* o *Batman Arkham Origins*, sólo por mencionar unos cuantos ejemplos, me doy cuenta que a esta generación aún le queda mucha vida, una vida llena de experiencias, emociones y aventuras a las que jugar, y nosotros seremos los protagonistas. Aún así, entiendo que el futuro está muy cerca y que las compañías quieran ya adentrarse en él. Esperemos que sea para bien y nos brinden otra generación tan buena como la que vivimos ahora. Mientras tanto seguiré en esta generación.

Yen: Estoy contigo. Aunque es lógico estar emocionados con la nueva generación de consolas (yo el primero), me parece demasiado pronto para enviar a las actuales consolas al asilo. El ciclo de Wii puede que se haya acabado, pero Xbox 360 aún tiene buenos juegos que ofrecer y PS3 parece estar en su mejor momento. Espero que ambas generaciones coexistan durante el mayor tiempo posible.

vuestra OPINIÓN



Apatía y nueva generación

Alfonso Prada

Saludos Yen. Soy un habitual de la revista y un jugón de los de toda la vida. He pasado por un buen número de consolas de todas las compañías y ahora que se acerca la novísima generación me asaltan las dudas. La gran N ha optado, al igual que con la Wii original, por un mercado casual que no me atrae. Mientras, las nuevas máquinas de Microsoft y Sony tiran por la vertiente multimedia y las "bondades" de internet (otra generación saturada de DLC's, DRM, conexión cuasipermanente, etc). En ocasiones creo que se han olvidado de aquellos que simplemente queremos jugar, dedicar decenas de horas a los títulos para desbloquear todos los extras ocultos en el juego y, en definitiva, vivir nuestra pasión como hasta ahora habíamos hecho. El mundo consolero ha sufrido una metamorfosis similar a los *Resident Evil*, relegando a un segundo plano a los jugadores tradicionales y buscando la rentabilidad más insustancial, aunque ello implique vender su alma. ¡Sálvanos Yen!

COLABORADORES BORN TO PLAY HOBBY CONSOLAS

Yen: Tienes más razón que un santo. Es lo que tiene que ese ocio que en su época fuese minoritario y se haya vuelto de masas. Ahora es una industria que factura millones y el dinero se ha convertido en lo más importante. Y hayan vendido sus almas, seguimos disfrutando de juegazos. Eso sí, habría que acabar con los DLC´s, el DRM y la no retrocompatibilidad.

ta más difícil, o mejor dicho más atrevido, decir uno, pero como a mí, pese a lo que digan por ahí, me encanta mojarme diré que creo que el tope de la generación lo marcará *GTA V*.

Javier Antonio Cano

¿Qué pasa con el DRM en PS4?

@Hola Yen, ¿qué tal? espero que bien. Te escribo porque tengo una dudilla que seguro que tú me resuelves.

■ En este E3 se ha dicho que PS4 no tendrá que estar conectada a internet, pero también han dicho que las editoras podrán poner el DRM a sus juegos. Entonces, me gustaría saber si para jugar a esos juegos tendré que tenerla conectada a internet o no será necesario y si se podrá jugar offline aunque tenga ese DRM. Espero que respondas, ¡anda! no te hagas el sueco. Muchas gracias :-)

Menudo lío que hay montado con este tema. Primero Xbox One que mete la pata, luego recula, luego que si PS4 al final será más restrictiva... Lo único oficial es que Sony ya ha dicho que deja en manos de las editoras si quieren o no aplicar el DRM en sus juegos. Lo que ellos aseguran es que nadie tendrá problema alguno para jugar a juegos de segunda mano offline, aunque no pueden decir lo mismo del juego online, que queda en manos del resto de compañías. Mi intuición es que será muy difícil que las desarrolladoras y editoras se "lancen a la piscina" ellos solitos, viendo la respuesta que han tenido insinuaciones similares en el caso de Xbox One.

David Alcántara

Reivindicando juegos de rugby

@Hola Yen, leo habitualmente vuestra revista, pero es la primera vez que te escribo. Espero que puedas responderme.

■ Soy un gran aficionado a los juegos de deporte entre otros, y el rugby es mi deporte favorito. Hace unos meses conseguí pillarme el *Rugby World Cup 2011*, y la verdad es que está genial (gráficos no comparables al *FIFA* claro) y me preguntaba si hay alguna noticia de que vaya a salir de la mano de EA Sports o otra compañía algún juego más de rugby, del estilo del *FIFA* con ligas y demás. Muchas gracias!!?

Claro que sí. Uno de los juegos de rugby más completos hasta la fecha, y que continúa la excelente línea de *Jonah Lomu Rugby* de Codemasters, es *Rugby Challenge 2: The Lions Edition*. Incluye más de 110 equipos y 50 estadios, mucho de ellos licenciados (la mayor pérdida en licencias son los equipos de Sudáfrica), aunque incluye un completo editor para que puedas personalizar los equipos a tu gusto. También puedes jugar ligas, campeonatos de naciones, partidos online...

Pablo Agüeria

¿Necesitaremos televisiones 4K?

@Buenas tardes Yen. Saludos desde Colombia, antes recibía las revistas 6 meses después, era lo peor, ya sabía todo el contenido por internet, pero las compraba para coleccionarlas. Ahora vivo feliz con la edición para mi iPhone...¡¡¡espectacular!!! Mi pregunta es sencilla (bueno, son dos realmente):

■ ¿Qué TV necesitaré para jugar con PS4 en óptimas condiciones? Tengo un LCD Sony Bravia full HD de 42", ¿es suficiente o debo conseguir uno mejor? Muchas gracias y un abrazo muy fuerte desde Colombia.

Muchas gracias por apoyarnos desde tan lejos. La televisión que tienes es más que suficiente para disfrutar de tu PS4, ya que los juegos seguirán siendo en 1080p, al menos al principio. Otra cosa muy cierta es que Sony está haciendo un gran

«SONY HA DEJADO EN MANOS DE LAS EDITORAS LA DECISIÓN DE APLICAR O NO EL DRM, PERO NO CREO QUE LO HAGAN»



RUGBY CHALLENGE 2: THE LIONS EDITION mejora los fundamentos del mítico *Jonah Lomu Rugby*. No es un deporte que se prodigue mucho en videojuegos, y menos por estas tierras, pero merece mucho la pena si te gusta el rugby.



esfuerzo para implantar la tecnología 4K, aunque por ahora se está centrando en vídeo y fotografía. Eso sí, yo no descarto que acaben saliendo juegos que aprovechen la mayor resolución de las televisiones 4K, aunque faltan unos años para eso. Antes sería necesario que se conviertan en el estándar que podamos encontrar en la inmensa mayoría de los hogares.
Julián David Toro Tamayo

La resaca del E3 aún perdura

@Buenas Yen. Después de la presentación de Xbox One y PS4 como usuario tengo bastantes dudas sobre la Next Gen y espero puedas resolverlas:

■ Tras la presentación de Xbox One y las restricciones que pusieron en su día, ¿crees que a una compañía como Microsoft le pasará factura el rectificar en casi todo?

Dicen que rectificar es de sabios, pero creo que a Microsoft le ha hecho mucho daño su primera propuesta sobre los juegos de segunda mano y va a pasar bastante tiempo antes de que se recuperen. Eso sí, una vez que salgan las consolas y sus primeros juegos la balanza se irá equilibrando, porque hoy por hoy, PS4 va muy por delante en cuanto a reservas.

■ Me pareció escuchar algo referido al Ultimate Team, como si EA y Microsoft cerraran algún acuerdo para que cierto modo fuera exclusivo para Xbox One, ¿se sabe si es cierto?

Habrá Ultimate Team también en PS4 y en el resto de plataformas, pero la versión de Xbox One contará con contenidos exclusivos que aún no se han anunciado ni aclarado.

■ Por internet he visto lo que parece un 'fake' sobre *Resident Evil 7*, que parece que sería el final de la saga. ¿Tienes información sobre si Capcom tiene pensado cerrar su saga más importante?

La verdad es que no hay nada oficial. Antes del E3 se filtró un supuesto póster de la séptima entrega, con el subtítulo *The War Ends Now* que presuponía el fin de la saga. Si hay algo que no me creo, es esto último. Capcom no va a terminar con su saga más exitosa así como así.



EL ULTIMATE TEAM DE FIFA 14 EN XBOX ONE tendrá contenidos exclusivos, tal y como se anunció durante la conferencia de Microsoft en el E3. Aún no se ha revelado qué será ni si vendrá incluido en el juego o será un DLC exclusivo.

■ En una página web ha salido información de que en diciembre sale a la venta *Resident Evil Revelations 2*. ¿Tienes constancia de dicho lanzamiento? Si es así, ¿puedes adelantar algo sobre quiénes serán los personajes y dónde ocurrirá la historia?

Otra vez parece que un póster es el culpable de los rumores. En él, aparecía el supuesto logo de la segunda entrega y hasta la fecha de salida del juego en 3DS, 3 de diciembre. A mí me parece un rumor muy poco fiable, aunque estoy seguro de que saldrá una segunda parte más pronto que tarde, la verdad.

■ ¿Se sabe si *The Last Of Us* será una entrega única o por el contrario Naughty Dog quiere hacer una trilogía como paso con *Uncharted*? ¿Tienes algún dato sobre si ND está trabajando en algún título para PS4?

En principio es único juego, con una historia muy bien cerrada. Eso sí, el éxito que está teniendo en ventas traerá un continuación casi seguro. En cuanto a PS4, no hay nada oficial, pero yo estoy seguro de que Naughty Dog ya está trabajando con la nueva máquina de Sony, muy probablemente en un nuevo *Uncharted*.

« MICROSOFT HA SUFRIDO UN DURO GOLPE PESE A RECTIFICAR EL DRM, PERO LA BATALLA ACABA DE EMPEZAR »

ESTA IMAGEN DE RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 se ha convertido en la supuesta segunda filtración de Capcom sobre su saga *RE*. Primero fue *RE 7* y, aunque tenemos ganas de que los dos sean verdad, no parecen muy fiables.

vuestra OPINIÓN

Ya no hay juegos épicos

Cristian Garrido Corral

No quiero decir que no haya historias impactantes o profundas como la de *The Last of Us* o *Bioshock Infinite*, sino que faltan esos momentos puntuales en los que uno piensa "¡buf que juegazo!". Un momento verdaderamente épico de los videojuegos es el principio de *Payday*, cuando hay que pulsar un botón para bajar la máscara, y al pulsarlo baja de forma épica; o la frase final de CJ de *GTA San Andreas*, que no diré para evitar spoilers. Soy consciente de que los juegos actuales contienen escenas espectaculares en lo técnico, como la destrucción de una presa de agua en *Crysis 3*, pero hay cosas que no por ser espectaculares gráficamente superan a videojuegos antiguos o con menos posibilidades económicas si estos gozan de momentos grandiosos que solo el ingenio de los desarrolladores consigue otorgarles. Tambié hay juegos modernos épicos, como *Max Payne 3*, pero no abundan actualmente. Para mí, los momentos épicos son esos en los que los gráficos y el realismo son lo de menos, lo que importa es la sensación que producen en la persona que los juega.

Yen: Ya estamos un poco hartos del mismo tipo de escenas en los juegos: que si cojo una torreta de posición, que si escapo por los pelos de una explosión,... Puede que fuera épico la primera vez, pero están demasiado vistas.





TALES OF XILLIA 2 LLEGARÁ A EUROPA en 2014, con una propuesta que hará hincapié en la toma de decisiones. Y lo mejor es que desde este 9 de agosto disfrutarems de la primera entrega, que aún no había aterrizado por aquí.

¿Cuál es tu opinión sobre Wii U? Remontará en ventas y el catálogo será más vistoso o por el contrario es una consola casi sentenciada? Un saludo y gracias por tus respuestas.

Cuando hablamos de Nintendo, casi nunca podemos decir que sus consolas estén sentenciadas. Es cierto que las ventas no son tan brutales como con la Wii original (algo lógico, por otro lado) pero no nos olvidemos de que el ritmo de venta de la consola puede despegar y subir como la espuma si Nintendo presenta un *Zelda* o un *Mario* revolucionarios, por ejemplo. Y tampoco hay que olvidarse de *Mario Kart*, la continuación de *Xenoblade*...

David Olmo

Mirror of Fate en sobremesa

@ Hola Yen ¿cómo estás? La última vez te hice las mismas preguntas y, después de esperar ansiosamente el número 263 para ver mi carta publicada, casi me arranco los pelos por no verlas. Seguramente los carteros virtuales perdieron mi correo, je, je, je, pero no me rendiré y aquí voy de nuevo:

¿Que pasó con el supuesto remake de consolas de sobremesa del *Castlevania Lords of Shadows Mirror of Fate* de Nintendo 3DS? ¿Se hará realidad o no tendremos otra que comprar la 3DS para ver la trilogía completa?

Aunque Mercury Steam ha reconocido que guardan los assets del juego (las texturas, modelos,cetc.) en alta definición, por lo que no sería muy complicado hacer el port, el juego se hizo pensando en las posibilidades de 3DS, así que no tendría sentido (para ellos) hacer esa conversión. Yo, pese a todo y siendo difícil, sigo pensando que puede llegar a aparecer.

¿Crees que alcanzaremos a ver fuera de Japón el juego *Tales Of Xillia 2*? Espero que esta vez sí puedas contestar mis dudillas. Que tengas un buen mes.

Pues tengo muy buenas noticias, porque Namco Bandai ha confirmado que *Tales of Xillia 2* llegará a Europa en 2014, en exclusiva para PS3.

David Jhones



MINECRAFT ha sido uno de los fenómenos de los últimos tiempos. Ha recibido numerosas actualizaciones. La mejor, para mí, es la que te permite crear un portal usando obsidiana para llegar al "nether" o infierno de Minecraft.

Miedo a los rankings

@ Hola Yen, ¿como estás? :

Escribía para ver si podías hacerme un ranking de los juegos de terror más terroríficas para PS3.

Dead Space, Silent Hill Downpour, F.E.A.R. 2 y *Condemned 2* son mis preferidos. Y tampoco me puedo olvidar de mi querido *Deadly Premonition.*

Jon Ander Neira

Minecraft no para de crecer

@ Hola Yen, querría preguntarte una cosa:

¿Qué opinas sobre el rumbo de *Minecraft*? Es decir, después de cada actualización va disminuyendo lo que destacaba del juego: su simpleza. A este ritmo se va a tener que cambiar el nombre. ¡Espero tu respuesta! Escribe un "minero de cabeza cuadrada".

La verdad es que esta maravilla de juego ha ido creciendo con el paso de los años. Sin duda, el mayor avance fue el modo creativo, que por fin llegó a 360. Pese a todas las actualizaciones y nuevos modos, no creo que se haya perdido la simpleza que caracterizaba al juego original. La cosa sigue tratando de romper bloques y construir a lo loco. Además, piensa que para los jugadores más veteranos es perfecto para seguir enganchado a la minería de por vida.

Nacho Blanco Torres

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, si tan famoso eres en el mundo... ¿por qué nunca sales en la tele?

Yen: Porque la tele es para actores de segunda y partidos de fútbol de primera. Yo paso. Eso sí, estoy preparando Yen: The Movie, un biopic que contará mi vida, desde el bar de sushi de mi tío en Hokkaido hasta la gloria y la fama en la que vivo actualmente.

@ Yen, ¿es cierto lo que dicen de que te paseaste por todo el recinto del E3 firmando autógrafos, haciendo entrevistas ,etc.? ¿Cómo no se dieron cuenta tus compañeros de revista David y Daniel?

Yen: ¿No te acuerdas de que iba disfrazado de Pikmin? Lo dije el mes pasado. Pese al disfraz, Dani se me quedó mirando un buen rato.

@ ¡Wii U es sólo una DS gigante!

Yen: Efectivamente, y la PS4 una Game Boy en HD. Y la Xbox One una precuela de la 360. Y la PS3 una PSone con *Tomb Raider* masculino, y la Vita, la Vitaaa, una vita intensa y un mondo difichile.

@ Yen, si sabes tanto, imagino que no tienes pareja. Yo juego un rato a la PS3 y paso de ella, así que tu tienes que ser el más pasota del mundo. O a lo mejor tu amor es una



buena consola echa a tu imagen y semejanza.

Yen: La verdad es que soy uno de los tíos más promiscuos de España. Lo mismo me acuesto con 3DS que con la 360. Incluso me va el rollo maduritas y de vez en cuando me voy a la cama con mi querida NES.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 92

SAINT´S ROW IV promete convertirse en el éxito del verano gracias al presidente de los EE.UU. más guay de la historia. Superpoderes, armas locas y desparrame asegurado.



PÁGINA 94

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED tiene una pinta alucinante. Servirá como precuela de *Enemy Unknown*. Estará más centrado en la acción, pero mantendrá su estilo estratégico.

PÁGINA 96

KILLER IS DEAD

La nueva excentricidad de Suda 51 está al caer en 360 y PS3. En esta nueva locura de Grasshopper nos pondremos en la piel de Mondo Zappa, un asesino a sueldo que debe acabar con criminales de todo el mundo. Ya queda menos para desenfundar nuestra espada, repartir justicia y re-cortar la criminalidad.

EN ESTE NÚMERO...

Este verano, el único sitio más caliente que la playa a las 4 de la tarde será el lector de nuestras consolas, que van a echar humo con los juegazos que vienen. ¡Otro verano sin ponernos morenos!

■ 23 de agosto ■ Deep Silver ■ Aventura

SAINTS ROW IV

La lógica dicta que algunos políticos se vuelven mafiosos con el tiempo. El líder de los Saints va a experimentar el proceso inverso: pasará de pandillero a presidente de Estados Unidos.

EL SANDBOX VA A SER EL GÉNERO ESTRELLA DE ESTE VERANO, gracias a las nuevas entregas de *GTA* y *Saints Row*. La nueva entrega de la saga mafiosa de Volition, construida a partir de *Enter the Dominatrix* (aquel DLC de *Saints Row The Third* que se canceló por los problemas económicos de THQ), nos convertirá en el presidente de los Estados Unidos, toda una declaración de intenciones.

Sin embargo, el planeta será atacado por el imperio alienígena de los Zin y acabaremos metidos en la Simulación 31, un programa de realidad virtual inspirado en *Matrix* y creado expresamente para torturarnos. Así, deberemos escapar de una versión futurista de Steelport y darle un escarmiento a Zinyak, el líder de los extraterrestres.

→ EL JUEGO SEGUIRÁ LA LÍNEA HILARANTE de la tercera entrega, pero le añadirá ideas de otros sandbox como *Prototype* e *Infamous*, de modo que el protagonista será una especie de antihéroe, con diversos superpoderes y armas especiales a su alcance. Por ejemplo, gracias al supersprint y el supersalto podremos desplazarnos por los tejados de la ciudad y olvidarnos de usar vehículos. Del mismo modo, para derrotar a los enemigos, podremos congelarlos, lanzarlos por los aires con poderes telepáticos... Todo lo que hagamos nos otorgará puntos de experiencia, que podremos emplear para mejorar esas habilidades o las numerosas armas que habrá.

Lo mejor es que habrá cooperativo online para hacer el cabra por la ciudad junto a un amigo. El humor será la piedra angular: habrá infinidad de parodias, podremos darles puñetazos a políticos e incluso habrá misiones al ritmo de canciones como *I don't want to miss a thing*, de Aerosmith. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Su apuesta por el desenfreno y el humor, con opción para cooperativo, es una garantía de diversión. Los poderes darán mucho de sí.

LAS CLAVES

1 LOS SUPERPODERES. Habrá telequinesis, velocidad supersónica, supersalto, descargas de hielo, ráfagas ígneas...



2 ARMAS ESPECIALES. Habrá cañones con los que crear agujeros negros, una pistola de dubstep, una espada...



3 LOS VEHÍCULOS no se limitarán a los típicos coches. Habrá niveles en que tocará conducir naves, al estilo *Star Wars*.



LA PERSONALIZACIÓN DEL PROTAGONISTA será muy amplia. Podremos elegir sexo, complexión, piel, edad, rasgos faciales, pelo, gestos posturales...



ESTE ROBOT DE COMBATE será una auténtica máquina de guerra. Gracias a sus poderosos cañones, podremos hacer espectaculares combos de disparos.

EL INFLARRAYO es un ejemplo del desparrame de humor que rodeará a este "sandbox". Con él, podremos hinchar y deshinchar las cabezas de los transeúntes como si fueran globos.

¡OJO AL DATO!

Reservando el juego...
LLÉVATE EL DLC DEL "COMANDANTE EN JEFE"

Quienes reserven *Saints Row IV* conseguirán gratis el DLC "Commander in Chief", que incluye un traje del Tío Sam, una nave con forma de águila y una ametralladora de lo más patriótica.

ANTE EL INMINENTE LANZAMIENTO DE GTA V, SE HA OPTADO POR LLEVAR A SAINTS ROW AL HUMOR TOTAL

EL LÍDER DE LOS SAINTS se convierte en presidente de Estados Unidos tras un acto heroico: anular un misil nuclear lanzado contra Washington DC.

■23 de agosto ■2K ■Shoot'em up

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

Durante la Guerra Fría, Estados Unidos vivió en tensión ante un posible ataque de la URSS. Sin embargo, el verdadero horror no residía en el comunismo, sino en los alienígenas invasores.

LAS CLAVES



1 LOS DISPAROS, en tercera persona y con coberturas, recordarán bastante a los de *Gears of War* y *Mass Effect*.



2 LA ESTRATEGIA será importante también. Podremos ralentizar la acción y aprovechar para dirigir a los compañeros.



3 ARGUMENTALMENTE, será una precuela. El juego nos llevará a 1962 y mostrará la génesis de la organización XCOM.

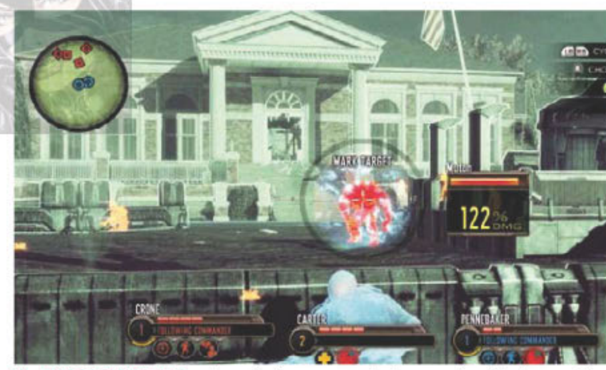
■ **WILLIAM CARTER ES UN AGENTE DE LA CIA** que ha sido degradado a una mesa de despacho por sus problemas con el alcohol, después de que su familia muriera en un trágico incendio. Sin embargo, Myron Faulke, el director del proyecto armamentístico XCOM, sabe de su valía y le ofrece un cargo de peso para liderar la lucha contra una inesperada invasión alienígena, que no sólo hay que erradicar, sino también ocultar al populacho.

→ **2K MARIN, EL ESTUDIO QUE FIRMÓ *BIOSHOCK 2*,** ha sido el encargado de transformar las mecánicas estratégicas de la afamada saga *XCOM* y moldearlas con forma de shooter. Así, *The Bureau* será un juego en tercera persona donde primarán los disparos tácticos, aderezados con poderes especiales, como control mental de los enemigos o despliegue de "drones". Estar siempre tras una cobertura será condición sine qua non para sobrevivir. Asimismo, será vital dar órdenes a los dos agentes que nos acompañarán. Gracias al sistema Battle Focus, podremos ralentizar la acción en cualquier momento e indicarles a qué parapeto moverse, a qué blanco disparar o qué habilidad usar. Si alguno muere, no lo podremos volver a usar y tocará reclutar a un nuevo soldado para mejorarlo desde cero.

A diferencia de la gran mayoría de shooters, este desdeñará el multijugador para dar prioridad absoluta a la historia. En las conversaciones, podremos elegir entre diferentes opciones de respuesta (a menudo, la elección será si ser comprensivo o borde con el interlocutor), lo que, a priori, dará lugar a varios caminos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

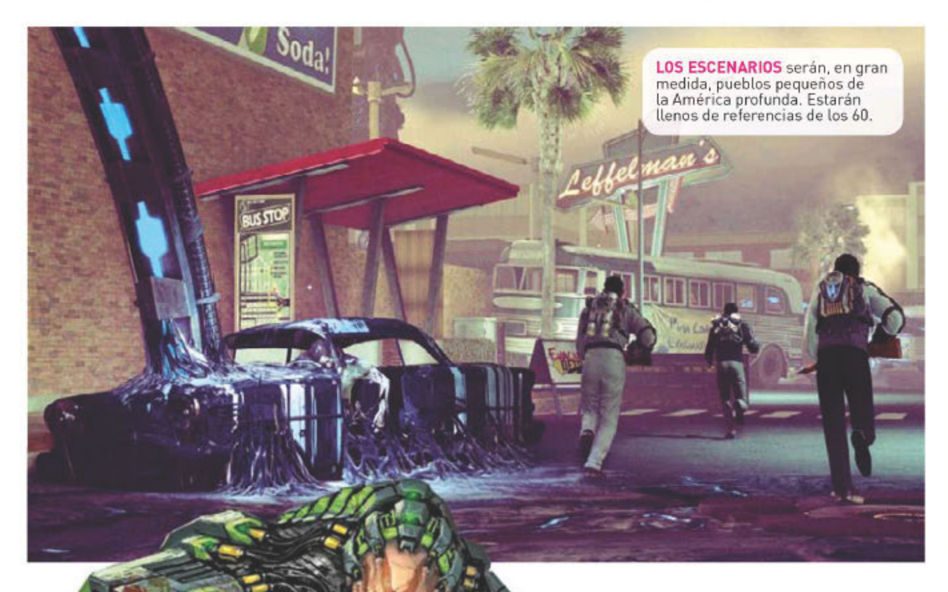
Conserva la esencia de *Enemy Unknown* y le da un barniz de más acción. Aunque no habrá online, la historia y las opciones prometen.



EL CAMPO DE BATALLA será un aliado en nuestra lucha contra los alienígenas. Si vamos a lo loco y no utilizamos las coberturas, nos acribillarán en un santiamén.



LOS SOLDADOS ACOMPAÑANTES podrán ser de cuatro tipos: ingeniero, comando, de apoyo y de reconocimiento. Cada uno tendrá unas características distintivas.



LOS ESCENARIOS serán, en gran medida, pueblos pequeños de la América profunda. Estarán llenos de referencias de los 60.

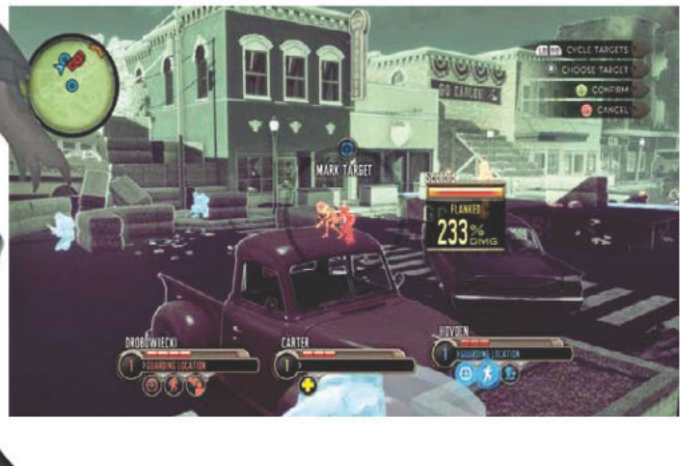
¡OJO AL DATO!



Segundo juego en un año...
EL RENACIMIENTO DE UN CLÁSICO DE LOS 90

XCOM es una saga con muchos años a sus espaldas, desde que viera la luz en PC en 1993. Tras un largo parón, 2K la ha hecho renacer: primero con *Enemy Unknown*, el título de estrategia de Firaxis de 2012; ahora, con una readaptación al shooter.

2K SIGUE CON SU FILOSOFÍA DE AMPARAR SHOOTERS CON HISTORIA Y PARA UN JUGADOR



LOS ALIENS serán, en buena medida, los que vimos en *Enemy Unknown*, como los Mutons y los Sectoids.

LAS CLAVES



1 EL ARGUMENTO de cada misión será uno de sus atractivos. Habrá idas de olla, como unicornios que nos hablan.



2 LOS COMBATES serán de acción pura y dura. Sencillos y directos, pero también con toques técnicos, como las fintas.



3 ¡SEXY, SEXY! Todas las féminas del juego serán explosivas. E incluso habrá DLC para aligerar a algunas de ropa.

■ 30 de agosto ■ Grasshopper M. ■ Acción

KILLER IS DEAD

En un futuro, los viajes a la luna serán el pan nuestro de cada día. Y las agencias de asesinos que trabajan para el estado eliminado monstruos y amenazas, también...

■ **SUDA 51, EL LLAMADO "TARANTINO" DE LOS VIDEOJUEGOS,** vuelve a PS3 y Xbox 360 con una propuesta que mantiene sus principales señas de identidad en un nuevo universo: katanas, asesinos, chicas sexy, acción y una estética única. En él manejaremos a Mondo Zappa, un asesino que trabajaba para Bryan Execution Firm, una agencia que se dedica a ejecutar a asesinos, monstruos y otras amenazas para quienes contratan sus servicios. Así, a lo largo del juego iremos aceptando misiones que nos llevarán por el mundo, siempre para liquidar a alguien: un músico loco que quiere dominar a la población con su desquiciada música, una joven que se ha transformado en monstruo y devora a sus vecinos...

→ **LA MECÁNICA SIEMPRE ES LA MISMA:** acudimos a la zona, nos libramos de enemigos menores y nos enfrentamos al objetivo en cuestión, un impresionante enemigo final que promete ser siempre de lo mejorcito del juego.

El sistema de combate será bastante sencillo, con un botón destinado a los ataques con nuestra katana (cuantos más golpes encadenemos más rápidos serán, e incluso podremos llegar a ejecutar "fatalities"), otro para los ataques de nuestro brazo biónico (habrá distintos), sin olvidar acciones como esquivar o activar un ataque especial que fulminará a nuestro rival de un toque. Añadid una atractiva ambientación y estética, toques sangrientos, humor, explosivas féminas (con minijuego de "conquista" incluido), un amplio sistema de mejoras para Mondo y sus armas y el resultado es un juego de acción cuando menos curioso, que promete caldear y bien el verano... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Visualmente muy atractivo, con las dosis de humor justas, una buena historia tras cada misión y, sobre todo, entretenido. Una nueva obra con el sello personal de Suda 51, que encantará a los fans de su particular estilo.

¡OJO AL DATO!

"Unidos" a un gran éxito

GUNGHO ONLINE ENT., LA DUEÑA DE GRASSHOPPER

Esta compañía japonesa tiene en su haber títulos como *Ragnarok Odyssey*, pero su éxito más importante es *Puzzle & Dragons*, un juego de móvil que genera una media de 60-80 millones de beneficios "limpios" al mes.

MONDO ZAPPA ES UN "EJECUTOR" DE DÍA... Y GIGOLÓ POR LAS NOCHES

LOS ENEMIGOS FINALES serán uno de los principales encantos del juego. Cada misión tendrá el suyo... ¡y todos molan mucho!



NUESTRO BRAZO BIÓNICO, bautizado como "Musselback", será capaz de mutar en arma, taladro... Requerirá sangre para funcionar.



LAS MISIONES DE GIGOLÓ nos invitarán a conquistar mujeres con un estilo muy japonés: reunir "agallas" mirándolas el escote/entrepierna, hacer regalos...

LAS CLAVES



1 LA EXPLORACIÓN será fundamental: se podrá recorrer con libertad sus entornos abiertos, controlar la cámara...



2 LOS COMBATES serán por turnos, al estilo nipón, pero muy dinámicos y con elementos como ataques combinados.



3 LA EVOLUCIÓN del personaje también estará presente, a través de esta rejilla con todas las posibles mejoras.

9 de agosto **Namco Bandai** **Rol**

TALES OF XILLIA

La saga *Tales Of* está dispuesta a conquistar los corazones de los roleros españoles y, a tal efecto, sus creadores están trabajando duro para adaptar su mejor entrega al castellano.

ES UNO DE J-RPG MEJOR VALORADO de esta generación y, tras casi dos años desde su lanzamiento en Japón, por fin va a llegar a nuestro país con los textos en castellano. Será un juego de rol de corte clásico, con combates por turnos, diálogos, exploración... pero no por ello exento de novedades, al menos en lo que respecta a la serie *Tales Of*. Una de las más importantes será la posibilidad de elegir "héroe" protagonista nada más comenzar a jugar, entre Jude (un estudiante de medicina) y Milla (una joven capaz de controlar los 4 grandes espíritus), lo que marcará el avance de la historia (habrá vídeos e incluso una intro distinta).

→ TALES OF XILLIA PRESENTA UN RICO UNIVERSO en el que conviven dos "mundos", Rieze Maxia y Elenpios, separados por una barrera. En el primero habitan unos humanos avanzados capaces de usar maná, lo que les permite realizar magia y comunicarse con los espíritus. Por su parte, Elenpios está poblado por humanos tecnológicamente avanzados, que dependen de una fuente de energía llamada Gin, que se nutre de espíritus. Este equilibrio se rompe cuando muchos espíritus desaparecen, fruto de unos experimentos de Elenpios. A nosotros nos tocará detenerlos en una larga aventura, en la que no faltará la exploración (podremos rotar la cámara para examinar los entornos o saltar/trepar a ciertas partes de los escenarios), los combates en tiempo real (con opciones como fusionar las habilidades del protagonista o ejecutar ataques combinados con otro personaje) o una sobresaliente puesta en escena, que hará un uso extensivo del Cel Shading para ofrecer unos coloridos entornos repletos de detalles. Y, como en *Ni no Kuni*, con una cuidada traducción. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Si sois de los que habían perdido la fe en los juegos de rol nipones de corte clásico, *Tales of Xillia* puede ser la "panacea" que estabais esperando. Y llega en castellano...





LOS ENTORNOS SERÁN AMPLIOS y podremos explorarlos con total libertad. En zonas concretas podremos saltar, trepar o subir escaleras para buscar tesoros.



ALGUNAS SECUENCIAS SON PURO ANIME, creado por Ufotable. Suelen aparecer en los momentos cruciales de la aventura y técnicamente serán francamente buenas.



LOS COMBATES serán en tiempo real, muy dinámicos, vistosos y con opciones como ataques conjuntos...

MILLA MAXWELL será uno de los dos protagonistas y sus habilidades están orientadas a la magia.

TALES OF XILLIA APUNTA A SER EL MEJOR J-RPG DE PS3 EN 2013. ARGUMENTOS NO LE VAN A FALTAR...

¡OJO AL DATO!



Una saga en expansión
14 JUEGOS FORMAN LA SAGA TALES OF...
Y eso sin contar "spin off" (más de 15) y remakes como el de *Tales of Symphonia Chronicles* que llegará en 2014 a Europa. Solo unos pocos elegidos han viajado a Europa y *Xillia* será el primero en llegar en castellano.

LAS CLAVES



1 SERÁ UNA PRECUELA ya que transcurrirá bastantes años antes del primer *LP*, aunque en el mismo planeta E.D.N. III.



2 LA HISTORIA DE JIM PEYTON tendrá un mayor protagonismo. Además de acción "a saco" hay misiones alternativas.



3 LOS GIGANTESCOS AKRID van a estar onmipresentes tanto en la Campaña individual como en los modos Online.

30 de agosto ■ Capcom ■ Acción

LOST PLANET 3

Con este calor, apetece más que nunca explorar un planeta helado como E. D. N. III, ¿verdad? Lo malo es que sigue plagado de Akrid, insectos gigantes que volverán a ponérnoslo difícil.

EN LOST PLANET 3 MANEJAREMOS A JIM PEYTON, un trabajador de NEVEC destinado al planeta E.D.N. III bastantes años antes de lo acaecido en el primer juego de la saga. No es un soldado como tal, pero deberá "ponerse las pilas", ya que pronto descubriremos que el clima extremo y los Akrid (insectos gigantes autóctonos) son sólo el menor de nuestros problemas. Los primeros niveles se desarrollarán en escenarios muy hostiles, donde la tempestad exterior contrasta con unas cuevas oscuras y claustrofóbicas. El avance se repartirá entre tiroteos a pie (armados con un arsenal "clásico" que podemos mejorar) y zonas en que pilotaremos nuestro Utility Rig, un mecha enorme que puede transformarse en una plataforma de extracción.

Desde el principio, se notará que el argumento ha ganado peso: Jim no para de encontrarse con personajes secundarios, puede recorrer libremente la base de NEVEC y cumplir misiones alternativas. También recolectamos energía térmica (en lugar de utilizarse para sobrevivir nos sirve como moneda para mejorar nuestro equipo) y tenemos algunas tareas de construcción, además del combate

GRÁFICAMENTE, LOS ESCENARIOS PARECEN MÁS DETALLADOS, y destacarán los efectos climatológicos. Pero de nuevo serán los enemigos los se lleven la palma en este sentido, con bicharracos que nos dejarán boquiabiertos. En cuanto al multijugador, permitirá partidas para hasta 10 jugadores con Akrid de por medio (tendrán mayor o menor importancia según el tipo de partida). Habrá cooperativo tipo horda, distintas modos por equipos, sistema de personalización de armas, subidas de nivel, uso de mechas y garfio para trepar... Promete. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tras la decepcionante segunda parte, parece que *Lost Planet 3* va a recuperar lo mejor del primero aportando novedades que lo mejoran.



***LOST PLANET 3* SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN** ambientado de nuevo en el planeta helado E. D. N. III, como toda la saga.

ADEMÁS DE LA CAMPAÑA INDIVIDUAL, ofrecerá distintas modalidades de partidas Online para hasta 10 jugadores con sistema de mejora de armas, subidas de nivel...

EL CLIMA EXTREMO Y LA HOSTILIDAD del entorno volverán a cobrar gran protagonismo. Menos mal que contaremos con el "garfio" (para trepar) y con un mecha bastante versátil.

¡OJO AL DATO!

Son los creadores de *Legendary*...

CAPCOM CEDE LOS MANDOS A SPARK UNLIMITED

Capcom ha optado por "encargar" esta tercera entrega a Spark Unlimited, autores de shooters como *Turning Point: Fall of Liberty* y *Legendary*. Tranquilos, que *LP3* tiene mucha mejor pinta que éstos...

MÁS PESO DE LA TRAMA Y UN ONLINE RENOVADO HARÁN DE *LOST PLANET 3* LA ENTREGA MÁS COMPLETA

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN



JULIO

19
PS3-360
DYNASTY WARRIORS 8
Los guerreros de Tecmo Koei ya han afilado sus armas para volver a su multitudinario campo de batalla.

24
CINE
LOBEZNO INMORTAL
El carismático miembro de los X-Men, interpretado por Hugh Jackman, se enfrentará a samuráis.

26
Wii U
PIKMIN3
Tras una larga espera, la tercera entrega de la saga de estrategia regresa al panorama mediático. Miyamoto ha estado muy involucrado en su desarrollo.

AGOSTO

2
CINE
GUERRA MUNDIAL Z
Brad Pitt, alias Gerry Lane en esta película, deberá hacer frente a una pandemia que está convirtiendo a la población mundial en zombis.

9
PS3
TALES OF XILLIA
La nueva entrega de la longeva saga de rol de Namco Bandai va a llegar a PS3 tras muchos meses de espera.

9
CINE
PACIFIC RIM
En la nueva película de Guillermo del Toro, la humanidad se enfrentará a criaturas marinas.

13
PS3-XBOX 360-PC
RAMBO: THE VIDEOGAME
El legendario héroe de guerra se adaptará al mundo de los videojuegos con un shooter en primera persona firmado por Reef Entertainment.

14
CINE
AVIONES
Tras el éxito de *Cars*, Pixar apostará por un avión fumigador que quiere competir en carreras.

16
PS3-XBOX 360-PC
PAYDAY 2
nos pondrá en la piel de cuatro criminales que deben dar golpes cada vez mayores en Washington.

16
CINE
ELYSIUM
Matt Damon protagonizará esta película de ciencia ficción, en la que la humanidad se pelea por huir a una estación espacial.

Y PRÓXIMAMENTE...

•New Super Luigi U	Wii U	26 de julio
•Halo Spartan Assault	PC	Julio
•Angry Birds Trilogy	Wii U	16 de agosto
•Splinter Cell Blacklist	PS3-360	20 de agosto
•Splinter Cell Blacklist	Wii U	22 de agosto
•Gamescom	Evento	21-25 de agosto
•Parque Jurásico 3D	Cine	23 de agosto
•Saints Row IV	PS3-360-PC	23 de agosto
•The Wonderful 101	Wii U	23 de agosto
•The Bureau: XCOM	PS3-360-PC	23 de agosto
•Disney Infinity	PS3-360-Wii U-Wii-PC	23 agosto
•FF XIV: A Realm Reborn	PS3-PC	27 de agosto
•Castlevania: Lords of S.	PC	29 de agosto
•Rayman Legends	PS3-360-Wii U-Vita	29 de agosto
•Lost Planet 3	PS3-360-PC	30 de agosto
•Killer is Dead	PS3-360	30 de agosto
•One Piece Pirate Warr. 2	PS3	30 de agosto
•Kick-Ass 2	Cine	Agosto
•Total War Rome II	PC	3 de septiembre
•Atelier Meruru Plus	Vita	3 de septiembre
•Diablo III	PS3-360	3 de septiembre
•Dead or Alive 5 Ultimate	PS3-360	6 de septiembre
•Puppeteer	PS3	12 de septiembre
•Kingdom Hearts 1.5 HD R.	PS3	13 de septiembre
•GTA V	PS3-360	17 de septiembre
•Killzone Mercenary	Vita	18 de septiembre
•Tokyo Game Show	Evento	19-22 septiembre
•Etrian Odyssey IV	3DS	verano
•Mario Golf World Tour	3DS	verano
•FIFA 14	PS3-360-PC	26 septiembre
•Armored Core: Veredict	PS3-360	27 septiembre
•NBA 2K14	PS3-360-PC	4 de octubre
•Tearaway	Vita	24 de octubre

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 106

HANSEL Y GRETEL: CAZADORES DE BRUJAS es una atípica versión del cuento de los hermanos Grimm. La pareja de hermanos, ya creciditos, se dedica a cazar brujas sin piedad, en lugar de sufrir sus maldades y engordar para morir.



PÁGINA 104

VOLANTE PS VITA

Aprovechando el acelerómetro y el giroscopio de Vita, este volante (en el que encajamos la portátil) es perfecto para disfrutar de la velocidad.

PÁGINA 111

LÁMPARA BOO

Después de limpiar la mansión de Luigi de cientos de fantasmas, nada mejor que llevarnos a casa una espectral lámpara que se enciende al acercarnos a ella.



EN ESTE NÚMERO...

Porque la vida no está hecha sólo de bits, píxeles y polígonos, os proponemos un buen número de alternativas para gastaros los euros ahorrados y ampliar vuestros horizontes jugones.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



¿Dónde he metido el mando?

■ **Nombre:** Pro Controller Camo Edition ■ **Compañía:** Subsonic
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 29,99 €

Interesante esta alternativa al mando oficial de PS3 y a aquellos que imitan las formas del Dual Shock. Mejora en cierta medida la ergonomía del controlador de Sony, especialmente gracias a detalles como los gatillos cóncavos. También tiene una textura suave y un acabado de camuflaje muy llamativo. Viene con batería de ion-litio integrada. Lo peor es que se conecta a la consola mediante radio frecuencia y no por bluetooth, por lo que es necesario conectar el pincho USB incluido. **www.subsonic.fr/es**

VALORACIÓN: ★★★☆



Un casco para escucharlos a todos

■ **Nombre:** PX22
■ **Compañía:** Turtle Beach
■ **Consola:** Todas ■ **Precio:** 89,99 €

El último *headset* de la gama media de Turtle Beach, arropados por la Liga de Jugadores Profesionales (Major League Gamers) apuesta por el sonido estéreo y un diámetro de casco de 50 milímetros. Son bastante cómodos y ofrecen una calidad de audio y aislamiento bastante buena, especialmente si tenemos en cuenta su competitivo precio. Pero lo mejor es que los podréis usar con cualquier dispositivo. ya sea una consola de sobremesa, un ordenador, una consola portátil o un dispositivo móvil **www.hnostromo.com**

VALORACIÓN: ★★★★

Olvídate de la WiFi

■ **Nombre:** Adaptador Ethernet ■ **Compañía:** Nintendo
■ **Consola:** Wii U ■ **Precio:** 29,95 €

A diferencia de lo que ocurre con otros dispositivos, Nintendo no ha dotado a su última consola de puerto Ethernet, por lo que no hay más remedio que conectarla a Internet a través de señal WiFi. Raro será que un jugón no tenga en su casa un router, pero si la señal que os llega a vuestro cuarto es débil o no queréis arriesgaros a algún problema de conexión, seguro que os interesa apostar por este accesorio oficial. **www.game.es**

VALORACIÓN: ★★☆☆







NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO DE CONTROL

Tu móvil, tu consola

- **Nombre:** Moga Pro ■ **Compañía:** Moga
- **Plataforma:** Android/iOS ■ **Precio:** 39,00 €

Ya se han lanzado unos cuantos mandos compatibles con dispositivos móviles, que funcionan con ciertos videojuegos especialmente adaptados o con emuladores. Seguramente este sea el mejor. Mejora en todos los sentidos a su predecesor, gracias a un diseño casi idéntico al del mando de Xbox 360, con una carcasa en plástico y goma que se adapta perfectamente a la mano y dos sticks muy cómodos. El mando pesa poco, porque no tiene motores de vibración, pero el resultado mejora cuando añadimos el dispositivo móvil. Tiene una pestaña abatible que se puede plegar y enganchar al mando cuando lo transportamos y que, cuando se abre, permite enganchar el móvil. Es telescópica, por lo que lo mismo puede "atrapar" un LG Optimus G que un enorme Galaxy Note II. Además, viene con un soporte para apoyar tabletas. **mogaanywhere.com**





VALORACIÓN:



Confía en las 8 pulgadas

- **Nombre:** Galaxy Note 8
- **Compañía:** Samsung
- **Consola:** Android
- **Precio:** 400 € (Aprox.)

Durante años, Apple se resistió a entrar en el mercado de las tabletas de 7 pulgadas y siguió confiando en las casi 10 de su iPad. A finales de 2012, la marca de la manzana claudicó, aunque se quedó en las 7,9. Sorprendentemente, se ha destapado como un formato muy cómodo para una tableta (lo que se pierde en tamaño, se gana en comodidad de transporte) y ahora Samsung se ha subido al carro de las 8 pulgadas. Y lo ha hecho con un dispositivo potente (quad-core 1,6GHz y 2GB de RAM), con una batería razonable (4600 mAh) y el factor diferenciador de la serie Note: el S Pen. El stylus (y que no abundan las tabletas Android de 8 pulgadas) es el principal valor añadido de un dispositivo muy cómodo. Eso sí, el precio es algo elevado para sus características. **www.samsung.com/es**

VALORACIÓN: ★★★☆



Para conductores portátiles

- **Nombre:** PS Vita Wheel
- **Compañía:** BigBen
- **Consola:** PS Vita
- **Precio:** 12,90 €

En los últimos años, con la eclosión de los mandos con detección de movimiento de las consolas, nos hemos puesto morados a ver periféricos "vacíos" con forma de volante, con los que simular que conducimos con giros en el aire. Han aparecido unos cuantos para el Sixaxis/Dual Shock 3, pero el mando de Wii se lleva la palma, empezando por el oficial de Nintendo que acompañaba al *Mario Kart*. Como PS Vita tiene giroscopio y acelerómetro y unos cuantos juegos de carreras los utilizan, la moda llega a la portátil. El acabado de este es bueno, por lo que si os gusta la idea es una opción interesante; lo malo es que, siendo realistas, apenas aporta nada... **www.hnostromo.com**

VALORACIÓN: ★★☆☆



ESTRENOS BLU-RAY / DV

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Hansel & Gretel
Cazadores de brujas



- Género **Aventuras/Acción**
- Protagonistas **Jeremy Renner, Gemma Arterton, Peter Stormare y Famke Janssen**
- Director **Tommy Wirkola**
- Precio **24,95 €**
- También en BluRay 3D: **29,95 €**

ARGUMENTO: Tras conocer los sucesos que les marcan siendo niños, la película da un salto en el tiempo para presentarnos a unos Hansel y Gretel muy diferentes a los del cuento en que se basa la cinta. Han pasado quince años y ya no son dos niños asustados, sino unos justicieros dispuestos a erradicar a las brujas. Para ello cuentan con la experiencia de los años, que les permite reconocerlas al instante y con no pocas armas. Sin embargo, todo se complica cuando descubren que están en el punto de mira de una poderosa bruja. Y es que hay algo en su pasado que nadie les ha contado y que deben descubrir para poder defenderse antes de que sea demasiado tarde y la luna de sangre complete su ciclo letal.

EXTRAS BLU RAY: Tres clips de vídeo: "Reinventando Hansel y Gretel", "Las horas brujas" y "Conoce a Edward el Troll".

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Una bala en la cabeza



- Género **Thriller/Acción**
- Protagonistas **Sylvester Stallone, Sung Kang, Jason Momoa, Christian Slater y Sarah Shahi**
- Director **Walter Hill**
- Precio **19,45 €**
- También en DVD: **10,25 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Jimmy Bobo es un asesino a sueldo que opera en Nueva Orleans. Después de zanjar su último trabajo, recibe un ataque que se salda con la muerte de su compañero. Para llegar al fondo del asunto se ve obligado a colaborar con un policía mucho menos dispuesto a utilizar la violencia. Juntos descubren toda una trama de corrupción mucho mayor de lo que esperaban.

EXTRAS BLU RAY: Cómo se hizo y tráiler.

G. I. Joe
La venganza



- Género **Acción**
- Protagonistas **Channing Tatum, Ray Park, Lee Byung-hun, Dwayne Johnson y Bruce Willis**
- Director **Jon Chu**
- Precio **24,95 €**
- También en BluRay 3D **29,95 €**

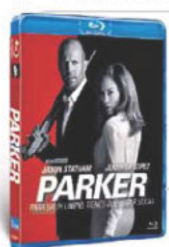


ARGUMENTO: G. I. Joe: la venganza es la secuela de G. I. Joe: The Rise of Cobra, estrenada en 2009 con notable éxito de taquilla. En esta nueva película basada en los muñecos de Hasbro, los G. I. Joes Roadblock, Flint y Jaye, ayudados por Snake Eyes, seguirán luchando contra el supervillano Cobra y sus malvados planes para controlar el mundo, incluida la amenaza de una guerra nuclear total. Pero deberán mantener también una lucha por salvaguardar el honor de la unidad ante las manipulaciones de Zartan, el fiel secuaz de Cobra, que ayudado por Firefly y Storm Shadow intentará por todos los medios acabar con el cuerpo de élite norteamericano incluso introduciéndose en el corazón del Capitolio y tratando de usurpar la identidad del presidente de EE. UU.

EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, comentario del director Jon Chu y de Lorenzo di Bonaventura y pieza documental "G. I. Joe: desclasificado".

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

Parker



- Género **Thriller/Acción**
- Protagonistas **Jason Statham, Jennifer Lopez, Nick Nolte, Michael Chiklis, Clifton Collins Jr. y Daniel Bernhardt**
- Director **Taylor Hackford**
- Precio BD **14,35 €**
- También en DVD **12,92 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆

EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Parker es un ladrón que solo roba a los ricos. Tras su último golpe es traicionado por su equipo y dado por muerto, de modo que decide adoptar una nueva identidad. Su propósito es apoderarse del botín que le pertenece y vengarse de sus antiguos socios, pero una mujer le descubrirá antes de que lo logre.

EXTRAS BLU RAY: Comentario del director, cómo se hizo y clip de vídeo sobre las coreografías.

Jack cazagigantes



- Género **Aventuras/Fantasía**
- Protagonistas **Christopher McQuarrie, Mark Bomback, Darren Lemke y Dan Studney**
- Director **Bryan Singer**
- Precio **20,95 €**
- También en BluRay 3D **35,90 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Nueva vuelta de tuerca al cuento de Hans Christian Andersen "Jack y las habichuelas mágicas": la paz entre los seres humanos y los gigantes llega a su fin cuando éstos secuestran a una princesa. Un grupo de hombres valientes encabezados por un joven granjero intentarán rescatarla trepando las enormes plantas que llevan al reino de los gigantes.

EXTRAS BLU RAY: Tomas falsas, escenas eliminadas y documental sobre la creación de los gigantes.



CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Agárrame a esos zombis (si puedes)

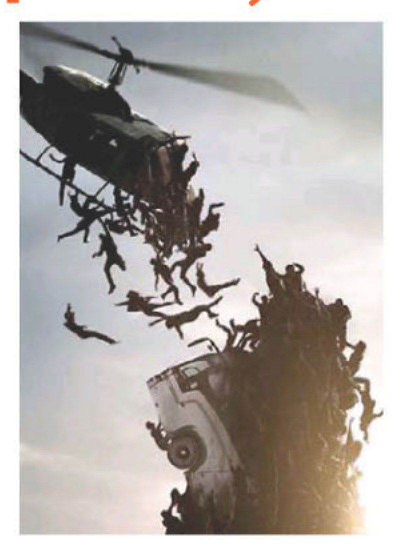
La edad dorada de los no-muertos está aquí: reinterpretaciones de toda índole pueblan nuestras pantallas. Podemos encontrarlos casi de cualquier forma: desde seres babeantes y lentorros hambrientos de cerebros humanos a infectados que se mueven a velocidad de vértigo, ansiosos por expandirse.

Y los prismas desde los que los miramos también son muy diferentes: desde un punto de vista humorístico (A Little Bit Zombie) o como una auténtica amenaza (The Walking Dead).

Si hace apenas unos meses llegamos a conocer hasta a zombis capaces de amar y redimirse (Memorias de un zombi adolescente) lo que más sorprende de la última visión arrojada sobre ellos en Guerra Mundial Z es que son capaces de funcionar como un único organismo, casi como un enjambre de abejas o una marabunta de hormigas insaciables. Vaya usted a saber cuál es el origen de semejante infección que los hace correr como a Carl Lewis en sus buenos tiempos y a cargarse casi cualquier cosa rompiendo con sus cráneos desnudos cristales, mamparas y hasta siendo capaces de trepar y derribar helicópteros en marcha.

Una cosa está clara: desde sus orígenes en el vudú, y sus posteriores puntos álgidos en el cine con películas como La noche de los muertos vivientes o Braindead nunca habían dado tanto yuyu.

Ojo, otras muchas vendrán después. Que no os quepa duda: la fisura entre la vida y la muerte y esa capacidad de resucitar aunque sea en estado de putrefacción y con pocos visos de ganar la batalla es demasiado goloso para un guionista como para no intentar innovar y acercarnos a su mundo en descomposición. Ya tenemos a la vista bastantes proyectos de lo más variopinto: R. I. P. D. que explotará el tema con sentido del humor; Maggie, que nos mostrará un registro dramático de Schwarzenegger; Retornados, que abordará la problemática zombi como una enfermedad; y Orgullo y prejuicio y zombis, porque ni siquiera los clásicos están libres de caer en esta ensaladera de hibridaciones. Atrancad puertas y ventanas, porque esto acaba de empezar.



« SON CAPACES DE FUNCIONAR COMO UN ÚNICO ORGANISMO, CASI COMO UN ENJAMBRE O UNA MARABUNTA »

Estreno



Elysium

■ Productora **Sony Pictures** ■ Estreno **16 de agosto**

Neill Blomkamp, director de la reseñable District 9, firma también esta cinta de ciencia ficción que nos sitúa en el año 2154. La humanidad vive en una Tierra superpoblada y casi en ruinas, mientras que un grupo de privilegiados viven en Elysium, una estación espacial con el lujo por bandera. Max (interpretado por Matt Damon) es un ex convicto que quiere entrar como sea en la ostentosa estación, mientras que la ministra Rhodes (Jodie Foster) hace lo posible por impedir que el grueso de la población acceda a Elysium. Como veis, el director sudafricano continúa con sus reflexiones sobre la marginación y el poder de unos pocos frente al bien común.

Taquilla

Datos del 5 al 7 de julio en España

1	Gru 2. Mi villano favorito	2.585.545 €
2	Star Trek: En la oscuridad	966.008 €
3	After Earth	960.650 €
4	Monstruos University	723.240 €
5	El hombre de acero	470.881 €
6	Los becarios	269.374 €
7	La mejor oferta	219.633 €
8	Antes del anochecer	161.129 €
9	R3sacón	62.714 €
10	Fast	52.598 €








El Capitán Jack Sparrow, Mr Increíble y Sulley están incluidos en el Starter Pack.
Otras figuras interactivas de Disney's Infinity se venden por separado

Reserva **Disney's Infinity** en Carrefour y **te regalamos una figura a elegir***




Reserva ahora en nuestra tienda Online



*Según stock disponible en la tienda en la que se realizó la reserva, en el momento de la compra del pack de inicio.

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Busca la tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!



Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**
www.**GAME.es**/tiendas













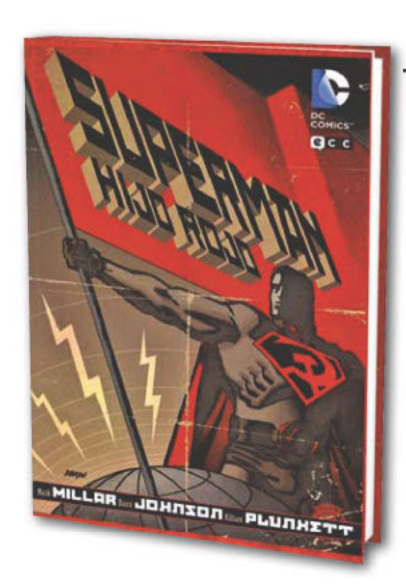

www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 19/08/13. Impuestos incluidos.

GAME
Tu especialista en videojuegos

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

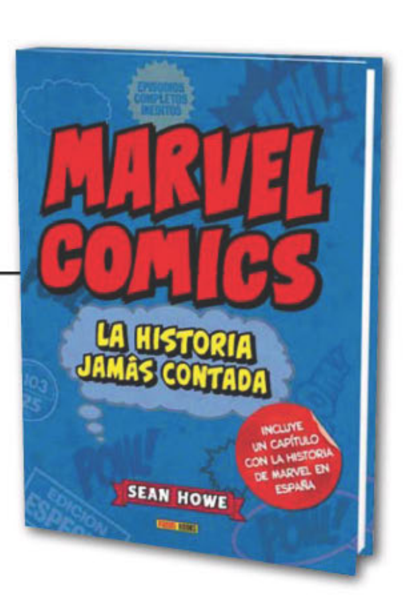
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Superman: Hijo Rojo

¿Qué hubiera pasado si la nave que transportaba a Kal-El hubiera impactado en Siberia en lugar de EE.UU.? El siempre genial y controvertido Mark Millar ("Kick Ass") convirtió a Superman en el héroe del pueblo soviético en una obra maestra del cómic que por fin es reeditada en España. De hecho, hasta uno de los DLC de *Injustice: Gods Among Us* homenajea a este cómic. Por algo será.

Publicado por: **ECC Ediciones**
Precio: 15,50 €



Marvel Comics: La historia jamás contada

El santo grial para los marvelitas es este tomo de 560 pags., que narra la historia de Marvel. Descubrirás cómo se gestaron tus héroes favoritos o las luchas entre dibujantes, guionistas y editores. Tras leerlo, tu percepción de algunos mitos, como Stan Lee, cambiará por completo. Incluye un anexo dedicado a la historia de Marvel en España.

Publicado por: **Panini Books**
Precio: 24 €



Banda sonora de Hotline Miami

Una de las mayores sorpresas del circuito Indie de los últimos años, *Hotline Miami*, despliega una deliciosa banda sonora de marcado tono electrónico y ochentero (en línea con el espíritu del juego de Dennation Games) a cargo de artistas como Jasper Byrne o M.O.O.N. Podrás escucharla totalmente gratis desde la cuenta de SoundCloud de Devolver Digital, o bien comprarla desde Steam.

Editado por: **Steam**
Precio: 9,99 €



The Art of BioShock Infinite



El libro de arte incluido con las ediciones Premium y Ultimate Songbird de *BioShock Infinite* es sólo un aperitivo en comparación a las 184 páginas que componen este tomo, editado por Dark Horse, que te permitirá deleitarte con el impresionante trabajo realizado por los artistas de Irrational Games. En la página española de Amazon podrás encontrar el original, en inglés, o la versión en italiano, un poco más económica. Ambas son un tesoro.

Publicado por: **Dark Horse**
Precio: 34,68 € (Ed. USA) / 31,83 € (Ed. Italiana)



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Una imagen clásica que vuelve de la tumba

Inspirada en la carátula americana del *Street Fighter II Special Champion Edition* de MegaDrive, esta camiseta con licencia oficial de Capcom, convierte a los clásicos personajes Guile y M. Bison en dos belicosos zombis. El acabado envejecido le añade un toque muy especial para los amantes del patriarca de los juegos de lucha. Disponible en una amplia variedad de tallas, desde la S hasta una descomunal XXXL (para jugadores "fuertecitos").

Más información en:
www.stylinonline.com
Precio: 15,30 €



El sueño de cualquier fan de los Metal Gear

La hongkoneses Hot Toys sigue poniéndonos los pelos de punta con sus hiperrealistas figuras para coleccionistas, con un acabado espectacular que justifica sobradamente el alto precio que alcanzan, por regla general, todas sus creaciones. Esta figura de 28 cm de The Boss despliega 28 puntos de articulación, seis manos intercambiables e incluso el misil Davy Crockett con el que la liaban parda en *Metal Gear Solid 3*...

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 205,03 €



Pon una Teresa en tu mesilla

Conocido en Japón como Teresa, el fantasma Boo es uno de los enemigos más adorables, y tímidos, del universo de Mario. Esta lámpara, fabricada por Taito, se ilumina automáticamente gracias a un sensor de proximidad que detecta cualquier presencia en un ángulo de 40º. Ideal para la mesilla de noche o para colocarla estratégicamente en un pasillo y "aterrorizar" a las visitas.

Más información en:
www.amazon.co.uk
Precio: 46,11 €



Para fans terminales de la saga Borderlands

Impresiona a tus amigos, o dale un susto de muerte a tu abuela, con estas máscaras de látex inspiradas en la mítica franquicia de 2K Games y Gearbox. Podrás elegir entre dos modelos distintos: Handsome Jack y Psychobandit. Ambas reproducen fielmente el acabado Cel Shaded de los juegos originales y vienen en talla única. Se pondrán a la venta el próximo septiembre, pero puedes reservarlas ya en la web, antes de que se agoten. El que avisa no es traidor...

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 29,29 €

EL MES QUE VIENE

FIFA 14

En agosto vuelve la liga... ¡y vuelve el simulador de fútbol por excelencia! Id entrenando y no os perdáis nuestro avance.

Y ADEMÁS...

Total War Rome II

Viajamos a Roma para probar uno de los juego más esperados de PC. ¡Histórico!



30 AÑOS DE NES

Repasamos la historia de la consola de Nintendo

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadie, Rafael Aznar, Ricard Vergés, Roberto J. Anderson, Roberto Ganskopf, Thais Valdivia, Juan Carlos Ramírez, Javier Gamboa, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Jorge Sanz

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

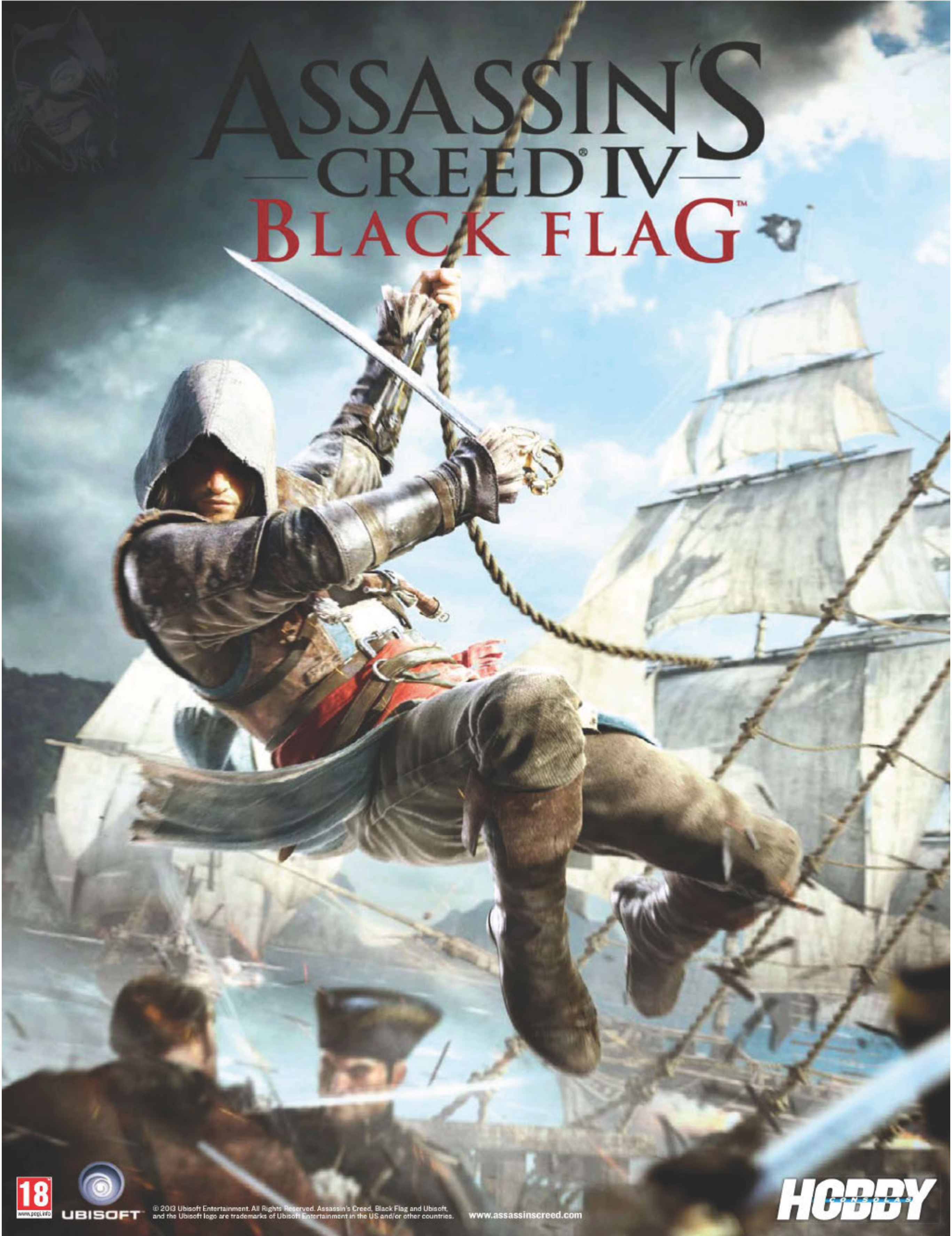
Printed in Spain

Publicación controlada por 







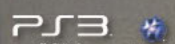


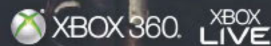
ASSASSIN'S
CREED IV
BLACK FLAG
18
www.pegi.info
UBISOFT
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
www.assassinscreed.com
HOBBY CONSOLAS




16
www.pegi.info




PS3


XBOX 360.


XBOX
LIVE


PC
DVD


2K
MARIN


2K